最新攻略情報初公開
完全攻略65ページ!!

ファイナルファンタジーVI

クライマックス直前! 超最短攻略!!
キャラ別超必殺技から最強武器・防具,
特殊アクセサリーまで完全データ掲載!!

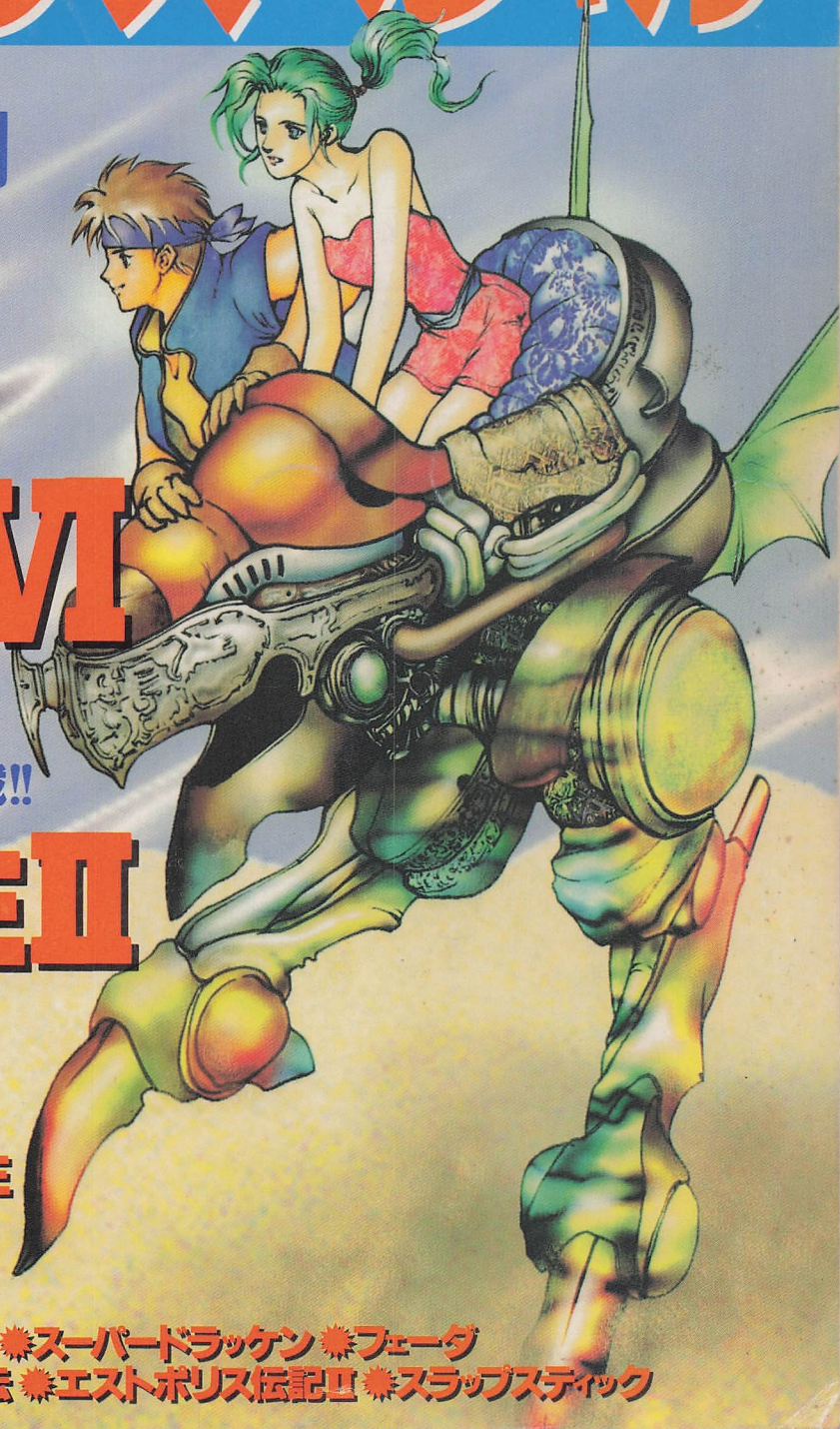
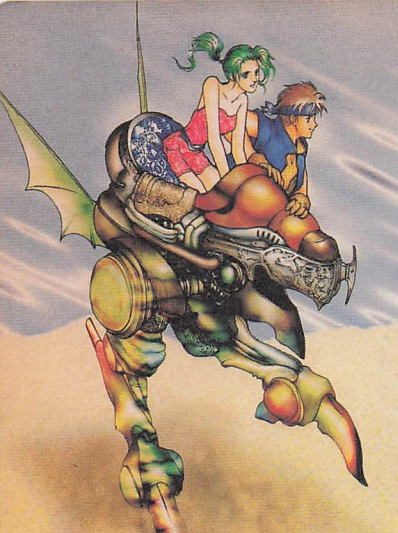
真·女神転生II
MOTHER 2

困ったときのQ&A大特集!!
●ファイアーエムブレム ●魔神転生
●新·桃太郎伝説 ●ゼルダの伝説

期待の新作RPG徹底紹介
●ソードワールドSFC 2 ●鬼神降臨伝ONI ●スーパードラッケン ●フェーダ
●ウィザードリィVI ●アルバートオデッセイ外伝 ●エストポリス伝記II ●スラップスティック

ATLUS
真・女神転生®Ⅱ
好評発売中！
価格9,990円(税別)

TOKYOミレニアムは救世主(メシア)を求めていた…

大破壊より　数十年……
無数の生と死をくり返しながら　人は生きのび　明日への希望を探した
メシア教は救世主の降臨を説き　信じた人が集い　街ができた
かつて……　カテドラルと呼ばれた所に…
20XX年　かくして　トウキョウは　TOKYOミレニアムとなった

株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区津久戸町3-12

HIPPON SUPER!

ヒッポン スーパー TV GAME MAGAZINE

6月増刊号

RPG Special ISSUE

Cover/Designed by Takashi Minoura(M's SPACE), Illustrated by Masaki Takahashi

Contents

Capture Special
徹底攻略特集

日本全国を熱狂の嵐に巻き込んだ超大作のすべてを最新攻略情報とともに初公開!! 攻略本いらずの大特集!!

ゲームスタートからラストダンジョン直前までをガッチリとフォロー

物語進行完全フロー

GAME START

ナルシェのどうくつ
ティナ、ロックの２人が登場するスタートイベント。

フィガロ城
ナルシェから南下してフィガロ城へ。エドガーが合流。

南へ抜けるどうくつ
フィガロからチョコボで脱出。南下してどうくつへ。

サウスフィガロ
どうくつを抜けて西へ。はじめて町らしい町へ到着。

コルツ山
徒歩で移動。霧のかかった山を越える。マッシュ合流。

リターナー本部
コルツ山を抜けて徒歩で北上。指導者バナンと出会う。

レテ川
ロックは別行動。分岐のある川をイカダで下る。

サウスフィガロ
ロックの単独行動。包囲された町から屋敷の地下へ。

地下ダンジョン
セリスと合流。地下を抜けて町の外へ脱出する。

ベクタ
徒歩で移動。奥へ進むことはできない。東へ行こう。

ツエン
ベクタの前に寄ってみることも可能。武器防具がいい。

北の一軒屋
マッシュの臭いが残っている。ベッドで寝るのは無料。

魔列車
先頭の機関車を倒せば脱出できる。南へ抜けろ。

迷いの森
やや複雑なループをしている森。奥は魔列車の乗り場。

帝国陣地
長めの強制イベントあり。カイエン合流。南へ進め。

老人の家
マッシュの単独行動。シャドウを加えるも可。南へ。

ナルシェのどうくつ
ティナ、エドガー、バナンの３人。老人の家を目指す。

南へ抜けるどうくつ
さっきとは逆に抜ける。突破すれば分岐シナリオ終了。

魔導研究所
ベクタの地下にある。セリスがパーティーを離れる。

マランダ
ベクタに行く前に寄ることも可能。イベントはない。

モブリスの滝
滝から飛び降りる。その前にシャドウが離れていく。

獣が原
ガウがいる。ほしにくがあれば仲間にできる。

モブリスの村
ほしにくを売っている。ガウと三日月山へ向かう。

三日月山
ガウが宝物を発見。そのまま水中に飛び込むことに。

蛇の道
３Ｄ。分岐ありの海中移動。強制スクロールでニケアへ。

港町ニケア
とくにイベントはなし。船に乗ってナルシェへ向かう。

ナルシェ
７人が勢ぞろい。雪山でケフカを迎え打つことに。

トロッコ
３Ｄの強制スクロール。次次にモンスターが出現する。

アルブルグ
低空飛行で到着。ここから首都ベクタへと向かう。

ブラックジャック
飛空艇の内部。セッツァーが合流。ガストラ帝国へ。

オペラ座
オペライベント。歌もある。失敗しても３回のチャンス。

ゾゾ街
ビルの屋上でティナを発見。まだ寝ている。魔石も入手。

ジドール
ティナの情報を得る。そのまま徒歩で北上することに。

コーリンゲンの村
ロックの故郷。とくに何もなし。徒歩で南下することに。

フィガロ城
またフィガロ。地中をくぐって城ごと北西へと移動する。

雪山(疑似シミュレーション)
７人で３パーティーになり、ケフカを迎え打つ。

世界崩壊前

スーパー親切ページ

チャート！

ところでラストダンジョンは……？

結論から先に言うと、世界崩壊後、飛空艇ファルコン号を手に入れたときから、いつでも訪れることができる。場所は……あえて説明しないが、あえて説明しなくても誰でも予想できる場所にある。ケフカがどこにいるのかを考えればいいのだ。

しかし、もちろんファルコン号で飛びまわれるようになったばかりではレベルが低すぎるし、もっと人数も必要（まあ3人いれば物理的には可能だけど……）である。せめて12人のメンバーをそろえてから向かうようにしたい。

ゾゾ街 自動的にゾゾへ。ティナが目覚めて合流。ナルシェへ。
↓
ナルシェ 自動的に到着。現在7人。ここから自由に移動できる。
↓
封魔壁のどうくつ 封魔壁監視所を抜けて灼熱のどうくつへ。人員は任意。
↓
ベクタ 皇帝と会食。ロックとセリスでアルブルグへ。
↓
アルブルグ シャドウ、セリスと合流。帝国軍の船で第三角島へ。
↓
サマサ(火事の家) 家が火事に。シャドウが離れストラゴスが合流。
↓
幻獣のどうくつ リルム合流。4人で幻獣たちと話し合う。
↓
サマサ ケフカ登場。レオ死亡。魔大陸を浮き上がってくる。
↓
魔大陸 3人＋シャドウで冒険。しかし最後に世界の崩壊が。

GAME START

孤島の一軒屋 セリス。イカダに乗って海を越えていく。(P.20)
↓
アルブルグ ただの通過点。徒歩で北のツェンへ向かう。(P.21)
↓
ツェン(瓦礫の家) 家から子供を救出。マッシュと合流。(P.22―23)
↕ **モブリスの村** ティナと出会う。合流するのは少し先で。(P.24)
→
港町ニケア 盗賊団のあとを追って船へ。エドガーは……？(P.25)
↓
フィガロ城 エドガーと合流。そのまま砂中を移動。(P.26―27)
↓
コーリンゲンの村 酒場でセッツァーと合流。ダリルの墓へ。(P.28)
→
ダリルの墓 飛空艇ファルコン号を入手。そしてマランダへ。(P.29)
↓
マランダ ローラの手紙を読む。そしてゾゾ街へ。(P.30)
↓
ゾゾ街の山 街の北の山頂でカイエンと合流する。(P.31)
↓

あとは自由に飛びまわってOK

獣が原のどうくつ 獣が原にできたどうくつ。シャドウと再会。(P.32)
↓
獣が原 獣たちに混じってガウが出現、そして合流。(P.33)
↓
竜の首コロシアム アイテム交換イベント場。シャドウ合流。(P.47)

フィガロ城地下古代城 フィガロで地中移動すると行けるように。(P.41)

オペラ座 いつでもいける。もうオペライベントはない。(P.47)

ジドール 絵の中のダンジョンあり。リルムと合流。(P.36―37)
↓
フェニックス 最低2パーティー必要。ロックと合流。(P.38)
↓
ナルシェ ロックがいればイベントが。扉が開く。(P.34)

モーグリの巣 いつでも行ける。モグか合流する。(P.34)
↓
ウーマロダンジョン モグがいればウーマロが合流する。(P.35)

狂信者の塔 リルムがいればストラゴスが合流する。(P.40)
↓
サマサの村 いくだけならいつでもOK。何もないけど。(P.44)
↓
えぼし岩 ストラゴス、リルムの双方がいれば入れる。(P.45)

ドマ城(夢のダンジョン) カイエンがいれば夢の中へ行ける。(P.42―43)

ゴゴダンジョン いつでも行ける。小さな島のどこかにある。(P.39)

世界崩壊後

主要キャラ12人＋かくれキャラ２人まで完全解説

キャラクター・パーフェクトリスト

さまざまな人間たちの感情が織りなすドラマ
それが『FFVI』の魅力のひとつであることは言うまでもない
独自の戦闘方法の紹介とあわせて、ここでは彼らの心の内側まで書き綴ってみた
彼らが何を思いながら冒険するのかを、少しでも知るために

●コマンド
たたかう
まほう
トランス
アイテム

# ティナ
TINA=BRANFORD

記憶を失った少女
魔導戦士

相入れぬ者たちの愛の結晶

プレイヤーが最初に操作することになるキャラ。存在しないはずの「魔導」の力を秘めるそのわけは、その驚くべき生い立ちに起因する。ゆえに幻獣に対しては過敏なほどの反応をみせ、ときには湧き出るパワーを抑えきれずに暴走してしまう。しかし、そのパワーをコントロールできるようになってからは、大切な戦力として活躍する。

なお、物語序盤での彼女の苦悩は、記憶とともに感情を失ってしまったことに対してのもの。心の底から感情があふれるようになったとき、彼女は、本当の意味での仲間となるのである。

↑ティナは最初から魔法が使えるし、いくつかは自然に覚えていく。序盤は重宝するキャラだ

↑どことなく不安げな雰囲気を漂わせるティナのグラフィック。線の細いイメージなのである

特殊コマンド「トランス」の効果とは？

ときおりウインドーに出現する「トランス」コマンド。これを選択すると、一定時間だけではあるが、すべてのパワーが増幅される。かなり短期間なので、他キャラが時間のかかる攻撃をしていると、その間にもとに戻ってしまうのが欠点。

←トランス中は攻撃力、魔法ともに威力がアップ

 イラスト／天野喜孝

●コマンド
たたかう
まほう
ぬすむ
アイテム

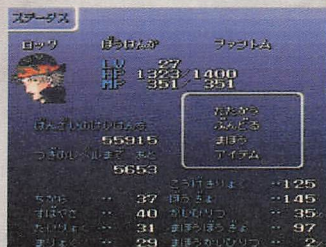
漂泊のトレジャーハンター
冒険家

守るべきものを探し求めて……

主人公格のキャラ。序盤のうちはギル不足に悩まされがちな『ＦＦⅥ』において、彼の「ぬすむ」能力はなにかと重宝するはず。また、物語の前半部においては、ロックをパーティーから外さなければならない状況がほとんどないため、使用頻度の高い魔法はこいつに覚えさせていくと有利だ。

ところで彼は、守るべきものを失った代償として、ティナやセリスに対して「守る」と宣言し続ける。しかし言葉にすればするほど、それが自己欺瞞に過ぎなくなっていくことを、たぶん彼は知っている。彼は、悲しい男だ。

↑じつのところ攻撃力はさほど高くないので、「ぬすむ」に徹していたほうが活躍できるのだ

↑ちょっと童顔なグラフィックとして描かれているロック。じつは悲しい心の持ち主なのだ

特殊コマンド「ぬすむ」について

強制的にストーリーが進むため、買い物できる機会が限られる『ＦＦⅥ』では、この「ぬすむ」コマンドは必需品。とにかく盗め。できれば早いうちに「とうぞくのこて」を装備し、「ぶんどる」ことができるようになりたいところ。

←「ぬすむ」ことでしか入手できないアイテムも

●コマンド
たたかう
まほう
きかい
アイテム

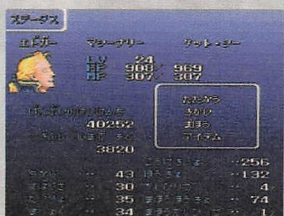
フィガロ王国国王
マシーナリー

すべての女性に愛とロマンスを

ＭＰを消費することなく全体攻撃ができるエドガーは、前半部で活躍しまくるキャラのひとり。オートボウガンとサンビーム、そして単体攻撃でドリル、回転ノコギリを使いまくろう。ちなみに武器としては槍が装備できるキャラなのだが、まず使うことはないので装備させる必要すらなかろう。

過去を背負ったキャラが多い『ＦＦⅥ』の中では、彼は数少ない単純明快な人間として設定されている。弟に対し、わずかに兄貴らしい感情を秘めている以外は、ひたすら女性を愛し続ける、裏表のない好青年なのである。

←武器を装備しても使わないことが多い。機械があるからね

↑ちょっぴり斜めにかまえたポーズが得意。さすがは女たらし？

特殊コマンド「きかい」一覧表

名前	効果
オートボウガン	敵複数にダメージ。最初から持っている機械だ
ブラストボイス	敵複数を混乱させる。フィガロ城などで購入可能
バイオブラスト	敵複数に毒のダメージ。フィガロ城などで購入可能
ドリル	敵単体に防御無視のダメージ。フィガロ城で購入可能
サンビーム	敵複数に暗闇とダメージ。フィガロ城で購入可能
かいてんのこぎり	敵単体にダメージ。ときどき一撃死も。ゾゾで入手可能
ウイークメーカー	敵単体に弱点属性をつける。フィガロ城で購入可能
エアアンカー	次ターンに敵を自滅させる

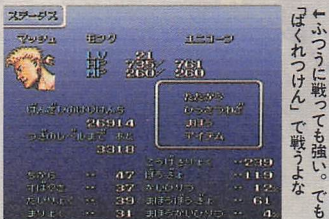
●コマンド
たたかう
まほう
ひっさつわざ
アイテム

マッシュ MASH=FIGARO

フィガロ王国王位継承者

モンク

俗世間を離れて鍛え上げた心身

エドガー同様、前半部で活躍しまくるキャラのひとり。ＭＰを消費することなく全体攻撃ができるのは心強いかぎりだ。コマンド入力による「ひっさつわざ」は、格闘ゲームのようにあわてる必要はないので確実に入力すること。ボタン組み合わせ系はゆっくりと、十字ボタン回転系は一気にグルン、と入力するのがポイント。

彼もまた、エドガー以上に単純な性格の持主として設定されている。体育会系の青年なのである。ちょっとステレオタイプすぎるのは、制作スタッフに体育会系人間が少ないからか。

←ふつうに戦っても強い。でも、「ばくれつけん」で戦うよな

←ＭＰを消費しないで全体攻撃できるのは嬉しい。前半はね

特殊コマンド「ひっさつわざ」一覧表

名前	入力方法	効果
ばくれつけん	←→←	敵単体に対して防御無視ダメージ。最初から使える
オーラキャノン	↓↙←	敵単体に対して聖なる属性ダメージ。最初から使える
メテオストライク	XY↓↑	敵単体を地面に叩きつける。最初から使える
ほうおうのまい	←↙↓↘→	敵全体に火炎属性のダメージ
チャクラ	RLRLXY	自分以外のキャラの毒、暗闇、スリップ、沈黙を解除
しんくうは	↑↗→↘↓↙←	敵全体に風属性のダメージ
スパイラルソウル	RLXY→←	命とひきかえに仲間のステータス異常をすべて回復
むげんとうぶ	←↖↑↗→↘↓↙←	敵一体に大ダメージ。ある人から教わる

●コマンド
たたかう
まほう
まふうけん
アイテム

セリス CELES=CHERE

ガストラ帝国軍将軍

ルーンナイト

敵であり味方であり、そして……

前半部のドンデン返しストーリーの格となる女性。ガストラ帝国を裏切った人間でありながら、そのじつ仲間を裏切っているようでいて、なおかつ帝国を裏切っていて……と、くらくらするような逆転劇を見せてくれる。そんな彼女がオペラで「別の役を演じる」立場に置かされ、脚本どおりのセリフを言うはめになるあたり、伏線の引きかたは絶妙である。言葉は本心ではなく、しかし本心ではなかった言葉がいずれ本心となる。後半部の冒頭、オペラの音楽が流れる演出は素晴らしい。深味のあるキャラなのだ。彼女は。

↑魔法も使えるし直接攻撃も強いし、バランスのとれたキャラだ。逆にいえば特徴が薄い？

↑少しばかり大人びた雰囲気を持っているが、言葉のあちこちに少女の面影を残している

特殊コマンド「まふうけん」について

原則的にすべての魔法を吸い取り、自分のＭＰとして吸収する能力。装備する武器によってはできないことも。吸い取ったＭＰを利用して回復していけば、永遠に冒険を続けられるが、味方への回復魔法も吸い取ってしまうという欠点あり。

←味方のための魔法さえ吸い取るのがタマに傷

●コマンド
たたかう
まほう
なげる
アイテム

過去とともに感情をも消した男

報酬によって仲間に加わり、その報酬分だけ戦ったと判断すると勝手に去っていく黒づくめの暗殺者。戦闘回数をカウントしているので、「まもる」などを選んで戦わせなければ、いつまでもパーティーにいてくれる。最初に仲間に加わったときは、寄り道せずに進まないと魔列車の手前でいなくなり、苦戦するはめになることも。

本人は一切の過去を語らないが、後半部で宿に泊まると、その隠された事実が見えてくるようになる。彼の正体は、いったい何なのか？　じつは早いうちから伏線は張ってあるのだが……。

↑まともに戦っても強いのだけれど、それよりも「なげる」攻撃で大ダメージを与えるべし

↑典型的な「謎の男」である。その素顔を知りたい人は、後半部で宿に泊まりまくるべし

特殊コマンド「なげる」について

武器を投げて大ダメージを与える攻撃。手裏剣の値段が大幅にダウンした『ＦＦⅥ』では、冒頭で手裏剣を大量購入しておくことをおすすめしておく。また、巻物を使って全体攻撃ができるのもシャドウならではの攻撃である。

←あまった武器は売らずに「なげる」のもいい

●コマンド
たたかう
まほう
あばれる
（とびこむ）
アイテム

幼い日、彼は見知らぬ地に捨てられた

獣が原に捨てられ、魔物といっしょに育った少年。ゆえに魔物の特殊能力を学習し、それを使えるようになっていく。おぼえられる魔物の総数はなんと255種類。ゲーム序盤では弱いキャラなのだが、終盤になり、とてつもなく強烈な特殊攻撃をする魔物の特殊能力を覚え始めると、一気に使えるキャラへと進化する。セリフ、行動などに道化師的な雰囲気を持つ少年だが、世の道化師の例に漏れず、面白くも悲しいイベントが用意されている。

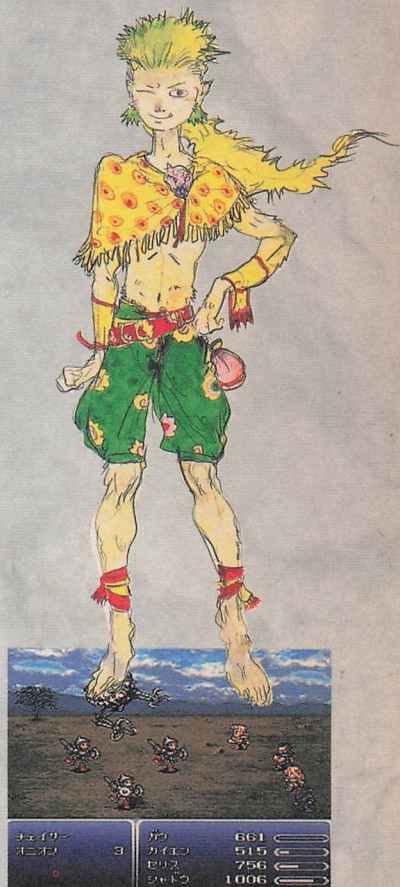
←武器が装備できないので、まともに戦うのはやめよう

←小柄な体で多彩な動き。いい味を出しているよなコイツ

特殊コマンド「あばれる」と「とびこむ」

いままで倒したことのある魔物が出現する獣が原。そこにガウが「とびこむ」と、飛び出してくるまでに戦った魔物の特殊攻撃をおぼえてしまうのだ。あとは戦闘中に「あばれる」を選べば、魔物になりきって戦ってくれる。ただし、戦闘終了までコマンド入力は受け付けないけど。

←膨大な数の魔物の特殊攻撃を使うことができる。けっこう楽しいっス、これ

←獣が原で魔物の群れに飛び込む。あとは出てくるのを待つだけでOKよ

●コマンド
たたかう
まほう
ひっさつけん
アイテム

カイエン CAYENNE:GARAMONDE

忠実なる剣士

サムライ

なによりも曲がったことを嫌う

心の底からのサムライ。剣の道に生き、最高8段階の「ひっさつけん」をマスターすることができる。ゲージをためないと高位の必殺剣が使えないのが難点だが、少なくともふつうに戦うよりは、レベル1でもいいから必殺剣で攻撃したほうがいいのである。

古風で、純情で、家族を大事にする彼は、古き良き時代（過去の思い出）から逃れられない人間でもある。すべてが失われ、ゼロからの出発となる後半部でも、彼だけはまだ、過去という名の「悪夢」を胸に抱いたままでいるのだった。

←まともに戦っても強いのだが、やはり「ひっさつけん」で戦え

←ちょびっとズングリとした雰囲気。ナイスミドル風なのだ

特殊コマンド「ひっさつけん」一覧表

名前	効果
必殺剣　牙	敵単体に防御無視ダメージ
必殺剣　空	敵単体に防御無視ダメージ。カウンター攻撃だ
必殺剣　虎	敵単体のHPを半減させる。追加でスリップ効果も
必殺剣　舞	敵単体に4回連続ダメージ
必殺剣　龍	敵単体に防御無視ダメージ。HPとMPを吸収する
必殺剣　月	敵複数にダメージ。追加でストップ効果も
必殺剣　烈	敵単体に防御無視の4回ダメージ
必殺剣　断	敵複数を即死させる

●コマンド
たたかう
まほう
スロット
アイテム

セッツァー SETZER:GABBIANI

飛空艇の主

ギャンブラー

賭けの本当の意味を知るイキな男だ

何が起こるかわからない「スロット」で攻撃に参加するセッツァー。飛空艇マークまでは適当にやっててもそろうが、BAR以上のマークをそろえるのは目押しが必要ではないかと思われる。なお、サイコロを装備するようになると攻撃力が格段にアップ。また「へいじのじって」を装備すると「ぜになげ」もできるようになる。

世の中を斜めに見る彼は、じつのところ、なかなか本音を見せない味のあるキャラ。達観していてステキだ。

←スロットまかせで攻撃。余裕があるときだけ使うキャラ？

←7やBARをそろえるのは至難の技。目押しが必要だろう

特殊コマンド「スロット」一覧表

リール	名前	効果
7-7-7	全敵即死	ボスを含め、すべての敵キャラを一撃で倒す
7-7-BAR	全キャラ即死	すべての味方キャラが戦闘不能になる
竜-竜-竜	バハムート	幻獣バハムートを召喚する
BAR-BAR-BAR	ランダム召喚	幻獣をランダムで召喚する
飛空艇-飛空艇-飛空艇	ダイビング・ボム	飛空艇が飛び込んできて敵全体にダメージ
チョコボ-チョコボ-チョコボ	チョコボラッシュ	チョコボを呼び出して敵全体にダメージ
魔石-魔石-魔石	セブンフラッシュ	不思議な光で敵全体にダメージ
その他	ミシディアうさぎ	HP回復＋毒、暗闇、睡眠状態を解除
ぜになげについて	ぜになげは(自分のレベル×30ギル)を所持していないと、本当の効果が出ないので注意されたし	

●コマンド
たたかう
まほう
おどる
アイテム

人の言葉を話す不思議なモーグリ

「おどる」ことによって、戦闘中にさまざまな効果をもたらすキャラ。槍も装備できる。冒頭でいったん出会うが、仲間に加えることができるのは中盤になってから。あるいはアイテムに目がくらむと仲間にできないままエンディングを迎えることもある。

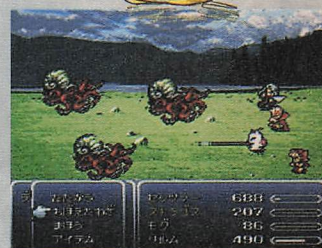
『ＦＦⅥ』のマスコット的キャラであり、とうとうパーティーに加わることになったモグは、他の人間たちと違い、ほとんど苦悩しないノー天気な性格の持ち主。いつも元気に、ときには親分風を吹かせたりしながらクポクポ言っているだけなのだ。いいなあ。

↑流し目がステキなモグ。けっこう強いキャラだ。槍が装備できるから、正体はナイトか？

↑ぴょこぴょこした動きが可愛い。前半で仲間にしないと「みずのハーモニー」を覚えない？

特殊コマンド「おどる」について

戦闘中、その地形特有の踊りをマスターするモグ。だから８つの踊りすべてをマスターするためには、対応する地形で戦う必要があるのだ。「おどる」と、ランダムで４種類の攻撃のうちのひとつを行う。コマンド入力は受け付けない。

←水中で戦わないと覚えない踊りがあるんだよな

草原：風のラプソディ

名前	効果
かまいたち	確率６／16・敵全体にダメージ。風の属性
にっこうよく	確率６／16・味方全体のＨＰを回復。魔法防御は無視
プラズマ	確率３／16・敵全体にダメージ。雷の属性
コカトリス	確率１／16・敵単体にダメージ。石化を追加

砂漠：さばくのララバイ

名前	効果
すなあらし	確率６／16・敵全体にダメージ。風の属性
ありじごく	確率６／16・敵単体を即死させる
かまいたち	確率３／16・敵全体にダメージ。風の属性
ミーアキャット	確率１／16・味方全体にヘイスト効果

山：だいちのブルース

名前	効果
がけくずれ	確率６／16・敵単体に防御無視ダメージ
ソニックブーム	確率６／16・敵単体のＨＰを３／８に。スリップも
にっこうよく	確率３／16・味方全体のＨＰを回復
うりんこ	確率１／16・敵単体に魔法防御無視のダメージ

洞窟：やみのレクイエム

名前	効果
らくばん	確率６／16・敵単体のＨＰを１／４に。スリップも
おとしあな	確率６／16・敵単体を即死させる
おにび	確率３／16・敵単体にダメージ。炎の属性
どくがえる	確率１／16・敵単体に毒属性のダメージ

森：もりのノクターン

名前	効果
このはらんぶ	確率６／16・敵全体にダメージ
しんりんよく	確率６／16・味方の石化、多種のステータス解除
おにび	確率３／16・敵単体にダメージ。炎の属性
ウォンバット	確率１／16・敵単体に魔法防御無視のダメージ

町・家屋内：あいのセレナーデ

名前	効果
おにび	確率６／16・敵単体にダメージ。炎の属性
ぼうれい	確率６／16・敵単体にダメージ。混乱も追加
おとしあな	確率３／16・敵単体を即死させる
バク	確率１／16・味方全体のＨＰ回復・ステータス解除

水中：みずのハーモニー

名前	効果
エルニーニョ	確率６／16・敵全体に水属性のダメージ
プラズマ	確率６／16・敵単体に雷属性のダメージ
ぼうれい	確率３／16・敵単体にダメージ。混乱も追加
あらいぐま	確率１／16・味方全員のＨＰ回復・ステータス解除

雪原：ゆきだるまロンド

名前	効果
スノーボール	確率６／16・敵単体のＨＰを半分に。冷気属性
なだれ	確率６／16・敵全体に冷気属性のダメージ
おとしあな	確率３／16・敵単体を即死させる
ゆきうさぎ	確率１／16・味方全体のＨＰを回復させる

●コマンド
たたかう
まほう
あおまほう
アイテム

# ストラゴス
STRAGOS=MAGUS

年老いた魔導士
青魔導士

いつまでも伝説を追い求めて

青魔法のスペシャリスト。といっても最初はアクアブレス程度しか使えないので、あまり戦力にはならない。こいつが活躍するのは後半になってから。それまではガマンするしかない。

彼は伝説の幻獣を追い求めている純真な心の持ち主であり、ある意味では全員の中でもっとも子供っぽいともいえる。親がわりになって育てているリルムのほうが大人っぽい部分を持っており、どちらがどちらを支えているのかは曖昧だ。事実、彼はリルムがいなければただの老人に過ぎず、少年の心などすっかり失っている。

↑ロッド系しか装備できないため、まともな攻撃で戦闘させるのは無意味。魔法で戦え魔法で

↑ちょっと背が低い、典型的な老人。元気にふるまうのはリルムを意識してのこと

特殊コマンド「あおまほう」について

魔物のみが使うはずの魔法「青魔法」は、いったん相手からその攻撃を受け、身をもって体験することで学習することができる。すべての青魔法を学習するのはかなり大変だが、後半ではそれが楽しみのひとつになるはずだ。

←アクアブレスくらいしか使えないのだ。最初は

特殊コマンド「あおまほう」一覧表

名前	効果	名前	効果
しのせんこく	敵単体にカウントダウンするデスをかける	リフレク????	リフレクがかかっている敵に暗闇＋毒＋スロウをかける
しのルーレット	敵単体にルーレットするデスをかける	レベル?ホーリー	所持ギルの下一桁の倍数レベルの敵にホーリーをかける
だいかいしょう	敵全体に水属性のダメージ	ほすうダメージ	敵単体に歩数÷32のダメージ
アクアブレス	敵複数に風・水属性のダメージ	フォースフィルド	空間に属性無効バリアをはる
エアロガ	敵複数に風属性のダメージ	かいおんぱ	敵単体のレベルを半分にする
はりせんぼん	敵単体に1000のダメージ	くさいいき	敵単体にカッパ＋毒＋暗闇＋睡眠＋混乱＋沈黙
マイティガード	味方全体にシェル＋プロテス	ゆうごう	自分の命と引き換えに仲間ひとりを全回復させる
リベンジブラスト	敵単体に（最大HP－現在のHP）のダメージ	はもん	敵単体と自分のステータスを交換する
ホワイトウインド	味方全体に自分の現在HP分を回復	いしつぶて	敵単体にダメージ＋混乱。同じレベルの敵には8倍ダメージ
レベル5デス	5の倍数レベルの敵にデスをかける	クェーサー	敵全体に防御無視のダメージ
レベル4フレア	4の倍数レベルの敵にフレアをかける	グランドトライン	敵全体に防御無視の大ダメージ
レベル3コンフュ	3の倍数レベルの敵にコンフュをかける	じばく	敵単体に自分の現在HPダメージ。ただし自分は死亡

ONE POINT

その他の操作可能キャラたち

ここに紹介している14人（12人と2匹？）以外にも、一瞬だけとはいえ、プレイヤーが操作できるキャラたちが何人か登場する。独特の攻撃方法を持つ彼らをずっと操作していたい気にもなるが、残念ながらそれはできない。その一瞬の楽しさを覚えておこう。ただし、味方のキャラによっては、瀕死の状態で「たたかう」を選ぶと、これらの特殊なキャラたちが使う攻撃に似た超必殺技を使うものもいる。各自確認してほしい。

ところで登場キャラが死にまくる『FF』シリーズだが、今回の『VI』では、「死ぬキャラ」と「操作不能になるだけのキャラ」とが明確に分離されている。メインの14人は絶対に死なず（死ぬことが許されず）、他の人間たちとは違う特別の人間として描かれているのだ。物語に整合性をもたせるという意味で、これは間違いなく成功だといえよう。

ウエッジ

冒頭に登場。魔導アーマーに乗り、ティナとともにナルシュのどうくつに突進していく。

ヒッグス

同じく冒頭に登場する、魔導アーマーに乗った帝国軍兵士。あまり強くないザコである。

バナン

レテ川で一行に護衛されて戦う老人。「いのる」ことでパーティー全体のHPを回復する。

レオ

壮絶な死をとげる帝国軍の将軍。激しいほどの攻撃ができるが、一瞬で倒されてしまう。

●コマンド
たたかう
まほう
スケッチ
アイテム

リルム RELM=ARROWNY

幼い芸術家
ピクトマンサー

無邪気さとしたたかさを共有する少女

絵を操る能力を持つ少女。魔物をスケッチすることで、その絵に相手を攻撃させることができる。相手の能力をそっくりコピーすることができるので、敵が強くなってくるにつれて重宝する攻撃方法なのである。

捨てられ、ストラゴスに拾われた彼女。大人とばかり接してきたためか、ときどきドキッとするほど過激な言葉遣いをする。しかしそれは本心ではない。それがストラゴスを元気づけるのだという、子供らしからぬ計算と配慮によるものなのである。まだ子供だが、同時に彼女は大人でもあるのだ。

↑筆を装備できる唯一のキャラ。まともに戦うのはストラゴス同様、ご法度ということで

↑へにょっ、と座り込むポーズが可愛い。子供だから、他キャラとは頭身がちょっと違うのだ

特殊コマンド「スケッチ」について

魔物の姿をスケッチする能力を持つ彼女は、「だんちょうのヒゲ」を装備することで魔物を「あやつる」こともできるようになる。敵の力を利用して戦う。どこまでもしたたかな、リルムらしい攻撃方法といえよう。

←スケッチしないと倒せないヤツもいるぞ

●コマンド
すべて

ゴゴ GOGO

なんでもマネする
ものまねし

地のそこに住む特異能力者

世界崩壊後、地下深くのダンジョンの中に住んでいる不思議な人物。戦闘中、自分の前に行動した人と同じ行動を取るのである。魔法を使えばゴゴも魔法を使い、剣で戦っていればゴゴも剣で戦う。

派手な服装に身を包む彼（男なのかどうかさだかではないが）は、ほとんど物語に関係ないおまけキャラ。気づかないままクリアする人もいるはず。

●コマンド
入力不可

ウーマロ OOMALO

骨の芸術家
ゆきおとこ

見かけは凶暴だけど素直な心の持ち主

ナルシェの奥に住む雪男。ちらっとだけなら前半部でも見ることができる。凶暴そうだが、じつは芸術的センスに優れた繊細な一面も持っている。モグを親分として慕っている面も。

戦闘力に優れ、予想もできないとっぴな攻撃方法で戦闘に参加。典型的なイロモノ・キャラだが、純粋に戦うためだけにパーティーを組むなら、けっこう便利なヤツだったりする。

序盤ストーリー

世界崩壊までの物語

ゲーム前半部、世界崩壊までの物語は、ほぼ1本道である。12人の主要キャラとひとりずつ出会いながら展開する物語の、そのヒントを少しずつ紹介しよう。

ゲームを進めるためのヒント集 1

POINT 1 簡易シミュレーションではモグを活用すべし

ゲームの序盤も序盤。3パーティーに分かれての簡易シミュレーションゲームでは、モグがいるパーティーを主軸に据えて戦うようにするのがベスト。3パーティーの中で、ここが一番強いのだ。何匹ものモーグリたちの中で、モグだけが「踊り」をおぼえてくれるからである。闇のレクイエムだ。踊りまくって戦えば、ここらの敵は目じゃないはず。

パーティーを動かす順序でいくと、まずロックのパーティーを一気に移動させ、相手がくる道をふさいでしまうのがいい。といっても、これは捨て石。じつのところロックは弱い。だから戦いは他のモーグリたちにまかせて「ぬすむ」を連発し、回復系アイテムを奪いまくるのだ。アイテムは3パーティーの共有財産になるので、こうして盗んだアイテムを蓄えてから、真打ちのモグのパーティーで敵のボスに向かって突進していくのだ。

ところで、中盤でもう一度ある簡易シミュレーションでは、回復魔法が使える2人を軸にして長期戦に持ち込むのが安全。セリスとティナを別パーティーに配置し、それぞれにエドガーやマッシュなどの複数攻撃を得意とするキャラを組み合わせて戦うと楽になるはず。ガウやロックは、けっこう邪魔モノなのである。

←ロックはボスと戦わせず、道の封鎖役に徹する。そして盗め

←ボスに突進するのはモグの役目。こいつが一番強いんだもん

ロックパーティー

←ロックが盗み、他の3匹で攻撃する。捨て石パーティーね

モグパーティー

←モグが踊りまくる最強パーティー。他の3匹は攻撃しまくり

その他

←4匹のモーグリで構成されたパーティー。地味だよな、ここ

POINT 2 リターナー本部の返答でアイテムが変わる

リターナー本部でのバナンの質問。「はい」か「いいえ」で返答するのだが、ここでずっと「いいえ」と答え続けていると、「げんじのこて」をもらうことができるのだ。すぐに「はい」と答えるより、こっちのほうが絶対にいいはず。あまり素直にならずに、ときにはどこまでも反抗してみるのもいいものだ。

すぐに「はい」

←すぐに「はい」と答えても、特にいいものがもらえるわけでなし

ずっと「いいえ」

←ならば「いいえ」と答え続けてステキなアイテムをもらおうよ

ストーリーダイジェスト 1

降りしきる雪の中、「操りの輪」によって記憶を消されていたティナは、ガストラ帝国軍の一員としてナルシェに攻め込む。炭坑の奥にある氷漬けの幻獣を発掘するためだ。しかし幻獣と共鳴してしまったティナはその場に倒れ、老人の家で目覚めるとこに。そしてナルシェの人たちに追われて再び洞窟へ。そこで再び気を失うが、ロックとモーグリたちの助けによって脱出に成功する。

そのままティナとロックは南の砂漠にあるフィガロ城へ。帝国に逆らう同志である国王エドガーと合流する。将軍ケフカの侵攻を受けるが、奇想天外な方法で脱出し、南の洞窟を抜けてサウスフィガロ、そしてコルツ山へと向かうことにする。

コルツ山にはエドガーの弟マッシュがいるはずだったが、その姿はなく、かわりに兄弟弟子のバルガスが登場。圧倒的な強さで全員を吹き飛ばす。が、突如現れたマッシュの必殺技によってあえなく倒され、無事に4人でコルツ山を抜ける。

そのまま北上するとリターナー本部。ここでリターナーの頭であるバ

POINT 3 サウスフィガロ脱出のためにすべきことは

3分岐シナリオのひとつ、ロックのところ。サウスフィガロを脱出するまでの、ちょっとしたアドベンチャーゲーム風イベントは、頭を使わないとなかなか突破できない。

ロックの特技は「ぬすむ」こと。だから色々な人と戦って、そのつど相手の服を盗んで着替えていくことが大切なのだ。そうしてパブの地下にある酒を老人に渡し、抜け道の話を聞く。合い言葉は……パロディではないとだけ言っておこう。そうして金持ちの家へ行き、居間から本棚の裏を抜けて地下室へ進むのだ。あとはセリスを仲間に加え、地下のダンジョンを抜けるだけ。途中でリボンを入手すると、ここでの戦いはぐっと楽になる。

❶商人とバトル

←まず店内の商人と戦う。ここで服を奪って着替えるのだ

❷下級兵士ともバトル

←続いて緑色の服の下級兵士と戦う。またまた服を着替える

❸商人とバトル

←パブの地下の商人とも戦う。さらに服を着替えよう

❹酒を渡す

←そのまま酒を奪い、酒を待つ老人のもとへと届けるのである

❺合い言葉を言う

←合い言葉はヤマ勘で当てるしかない。3じゃなさそうだけど

❻地下室へ行く

←そして本棚の隙間から地下室へ。これで脱出できたも同然

POINT 4 シャドウを逃がさないために

シャドウは戦いの回数をカウントしている。そして、戦いが一定回数を越えるとパーティーからいなくなってしまうのだ。さすが、報酬で戦いに参加するプロの暗殺者、なのである。

ということは、戦わなければシャドウはなかなかいなくならない。戦闘から逃げたり、もしくはシャドウに戦わせずに防御させたりしていれば、それだけ長いことパーティーに加わったままでいてくれるということだ。できれば、魔列車に到達するまではパーティーから離脱しないよう注意を払っておきたい。無駄に歩きまわったり、戦ってばかりいるのは論外。シャドウに逃げられると魔列車での冒険がツラくなってしまう。

たたかうと逃げる

↑シャドウをパーティーにいるとき、戦ってばかりいるとシャドウがいなくなってしまう

ぼうぎょしまくれ

↑逆に逃げまくっていれば、シャドウはなかなかパーティーを離れない。義理堅いヤツなのだ

POINT 5 モブリスの男の手紙を届けると

モブリスで寝込んでいる兵士。恋人のもとへ手紙を出したいという彼の願いをかなえ続けてあげると、最後には「たまのすず」をもらうことができるのだ。面倒くさがらずに何度でも手紙を出してあげよう。いったん手紙を出すと、しばらく返事がこないので、そこらを歩いたりベッドで寝たりして時間を過ごせばいい。

↑毎回500ギルが必要だけど、もらえるアクセサリーの価値に比べれば安いもんですわ

POINT 6 正しいルートを抜けていけ

バナンの一行によるナルシェの洞窟の冒険。光が移動したとおりに進まないといけない部屋がある。記憶してしまえば問題ないのだけれど、もし間違えた場合は、色の違う光が正面に来たときに前へ進め。そうでないとはじき返されてしまい、最初からやりなおしになってしまうのだ。

光にかこまれたら？

←光が回転している。色の違う光が正面にきたときがチャンス

ナンと出会う。力を貸してくれ、というバナンの頼みを聞くか聞かないかのうちに帝国のナルシェへの侵攻を聞き、4人はレテ川を抜けてナルシェに向かうことを決意する。バナンを守りつつ、なぜか淡水なのに登場するタコを倒した一行だったが、ここで離ればなれになってしまう。

単独行動を取ることになったロックは、サウスフィガロで帝国軍の足止めをする間に脱出路をふさがれる。が、服を着替えながらも隠し通路を発見し、裏切りの帝国軍将軍セリスを加えて脱出に成功する。

バナンとエドガー、そしてティナは3人でナルシェに到着。しかし正面からは入れてもらえないので、左にある隠し通路から町の中へ向かう。モグの巣なども発見しつつ、どうにかナルシェへと到着するのだった。

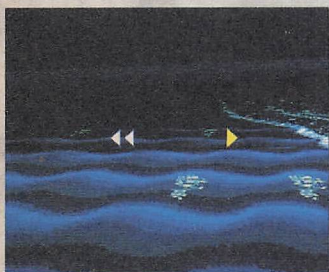
マッシュは単身、東の大陸へと流れ着き、シャドウと出会う。仲間にしなくてもいいのだが、一応ふたりで行動することに。南の帝国軍陣地を抜け、カイエンを仲間に加え、3人で迷いの森へ向かう。つい勢いだけで森の奥の魔列車に乗り込んでしまう3人だったが、列車との戦いに勝って脱出に成功。モブリスの滝を抜けて獣が原へと到着する。

獣が原で戦っていると、なぜか魔物に混じって少年も登場する。腹が減っているらしいので、モブリスで売っているほしにくを渡すと、喜んで仲間に加わってくれた。しかも宝物をくれるともいっている。

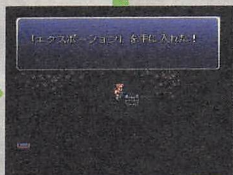
モブリスの村では倒れている兵士がいるので、彼の頼みを聞いてあげて、いい気分になったところで、3人は三日月山へと向かうのだ。

ゲームを進めるためのヒント集

POINT 7 蛇の道は分岐の謎

三日月山から海の底。3Dスクロールする蛇の道が待っている。ときどき分岐があるので、どんな構造になっているか不安になりがちだが、右の図を見てみればわかるように、きわめてシンプルな迷路なのだ。原則的に右へ右へと枝分かれを進んでいけば、宝箱が隠された洞窟に行くことができるのだ。左へ左へと移動していくと休む間もなく戦わなければならないので不利。移動中にステータス画面も開けないし、けっこう危険なのだ。それにアイテムも取れないしね。

↑分岐では右へ行く。そうすればアイテムが取れます。アイテムがいらない人だけ左へどうぞ

港町ニケア

↑ふたつめの洞窟。こちらを過ぎればニケアはすぐそこなのだ

↑エクスポーションやグリーンベレーなどのアイテムが取れるぞ

三日月山

POINT 8 簡易シミュレーションその②

8人で3パーティーを構成して戦うリアルタイムの疑似シミュレーション。ここでのキーマンとなるのはティナとセリス。この2人だけが回復魔法を使えるので、彼女たちを有効に利用したパーティー編成をするようにしたい。この時点ではエドガー、マッシュの2人が攻撃力も高く、全体攻撃もできる万能キャラなので、彼らを攻撃の要にして、ティナやセリスの回復係コンビと組み合わせて戦うのがよい。残りの3人の中では、カイエンは単体攻撃ならば活躍してくれるが、ロックはいまだに「ぬすむ」しか能がないし、ガウにいたってはポーション係としてしか活用できないので、ここらの戦力はアテにしないで戦うように。

↑どのような組み合わせで3つのパーティーを作るかが勝負のポイント。頭を使っていこう

ちなみに、最後のボスであるケフカは弱い。そこまで到達さえできれば、このイベントはクリアしたも同然なのだ。ボス戦に必要以上の体力を温存しておく必要はないよ。

←セーブしておくのを忘れないように。けっこう大変なんだよね、ここを突破するのは

←ティナとセリスのいずれかを組み込んだパーティーで最後のツメをする。これが楽だよ

POINT 9 フィガロ城で兄弟は?

ナルシェで自由にパーティーを組み替えられるようになってから、フィガロへ向かうパーティーにマッシュとエドガーを入れておくと、城の中でちょっとした「兄弟愛」のイベントを見ることができる。ちなみにどちらか一人だけでフィガロ城へ行くと、これまたセリフが少し変化するので、興味のある人は見てほしい。

↑兄弟がそろっていないと、このイベントは発生しない。ひとりだけだとセリフが変わる

POINT 10 コーリンゲンでロックは?

同じくコーリンゲンに到着したとき、そのパーティー内にロックがいれば、ちょっとした回想シーンを見ることができる。ティナに対する、そしてセリスに対するロックの言動の理由は、ここでわかるはずだ。ちなみに終盤、ロックがいる場所の伏線にもなっているのだ、このイベントは。ぜひともロックを加えたパーティーで訪れてほしいところである。

↑こちらもロックがいないと発生しないイベント。ありがちだけど、けっこうズシンとくる

ストーリーダイジェスト 2

三日月山から海底を走る「蛇の道」を抜け、マッシュたちは港町ニケアに到着。船に乗り換えてナルシェへ向かう。レテ川ではぐれたみんなと出会い、ケフカの侵攻を待ち受けることになる。

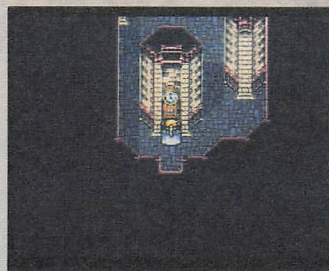
どうにかケフカの軍を追い返したが7人だったが、ティナが再び魔石と共鳴。信じられない姿に変貌し、暴走して飛んでいってしまう。猛スピードで消えていった彼女を追い、次の冒険が始まるのだ。

ここでは何人かの留守番を決めて、4人でパーティーを組むことに。そして再びフィガロ城、そして城ごと移動させてコーリーゲンへと移動。回想シーンなどを見つつ、南下してジドールへと向かうのだ。

裕福な町ジドールで情報を集めると、どうやらティナは北のゾゾ街にいるらしいことがわかる。街とは名ばかりで魔物が徘徊する場所だ。しかも、ひとりを除き、全員がウソをつく悪党どもの巣なのである。窓から窓へと飛びうつりながらビルを登り、最上階にいるティナのところへと向かっていこう。そこにはティナだけでなく、幻獣ラムウも待っていた。自らを魔石へと変化させるラムウ。これで一行は魔法を覚えられるようになった。

まだ起きあがれないティナはそのままにして、一行はジドールの南、オペラ座へと向かうことに。マリアをさらわれまいとするダンチョーを説得し、セリスを女優に仕立てて舞台に立たせ、まわりの目をごまかす

POINT 11 ゾゾ街の時計の謎

ゾゾ街の北にある大きな時計。針を合わせると何かが起きることはすぐにわかるのだが、何時に合わせればいいのかがわからない。ゾゾ街の住人は全員がウソをついているので、誰もが言っていない時刻に合わせればいいのだけれど……。ちなみに、ここで正しい時刻に時計の針を合わせると、エドガーが使える「きかい」、かいてんのこぎりが入手できる。

↑つまり全員がウソをついているから、全員が言っていない時間に合わせればいいのだ

POINT 12 ジドールの競売で遊べ

ジドールの競売場。ここでは役に立たないアイテムから、ほかでは絶対に入手できない魔石まで、いろいろなものが売られている。ヒマさえあれば、ちょくちょく顔を出してどんなアイテムが売られているかを確認したい。ギルがなくったって、見るだけならただなのだ。ところで、カッパのロボットって買えるのだろうか？　買ってみたいんだけどな、ぜひ。

↑とんでもない親子がいて、とんでもない金額をポンポン払っていく。誰か止めろよこいつら

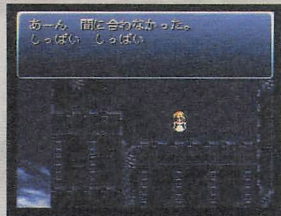
POINT 13 オペラは失敗も楽しい

オペラ座でのオペライベント。ちゃんと歌詞をメモして、落ちついて行動すれば失敗するはずないのだけれど。ここはぜひ、わざと失敗して楽しんでみてくれ。歌詞を間違えて、セリスに「あれ？」と言わせるのもよし、花束を投げるのを間に合わなくするもよし。チャンスは4回もあるのだから、急いで突破してしまう必要はないのである。

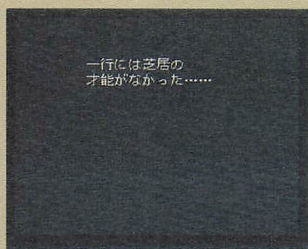
また、オルトロスが登場してから右へ部屋へ行き、わざと違うスイッチを入れてみるのも面白い。全部のスイッチを入れてからオルトロスのところへ向かっても、タイムリミットには間に合うはずだ。停電を起こしたり客席をジャンプして逃げたりと、まともじゃ見られないシーンが体験できるぞ。

歌詞を間違える

←正しい歌詞の頭の文字は「い・か・の」の順なのである

時間が足りない

←ダンスの相手をしてから花束を持っていくのが正しい順序

失敗し続けると……

オペラは1日だけの興業ではないので、1度や2度の失敗は問題ない。ただし、興業期間を越えてまで失敗し続けると、なんと、そこでセーブ箇所まで戻されてしまうはめになる。「オペラに失敗した」だけで冒険が終わってしまうっつーことですか。なんでやねん！

↑RPGで全滅したシーンとしては史上初のメッセージだ。どうにも納得できないよなぁ。

POINT 14 モグを仲間にしておこう

飛空艇を手にいれると、いろいろな場所を飛びまわれるようになる。ひとどおりのストーリーが提示されてしまうので、そのまま一気に物語を進めてしまいがちだが、やはり各地に飛びまわってみたいところだ。

とくに、ナルシェで右下の家には行っておきたい。開かない宝箱のあった家だ。そこから怪しい人物（けもの？）を追いかけていけばモグと出会える。アイテムも捨てがたいが、これはたいしたモノじゃないので、迷わずモグを助けること。これで仲間になる。もっとも、ここでモグと出会わないままでも世界崩壊後で仲間に加えられるけど。

←あ、なつかしいヤツみーっけ。追いかけていけ。どこまでも。

↑どっちを選んでも、クリアできないわけじゃないんだけどね

POINT 15 封魔壁のダンジョンの床

封魔壁へむかうダンジョン。途中でスイッチを入れると、天井から変なヤツが落ちてきてメッセージを言うでしょ。「大階段がどうしたこうした」ってヤツ。これがアイテムの隠し場所のヒントなのだ。長い階段の下の広間では、地面の中にアイテムが埋められているのである。いたるところでAボタンを押していれば、いくつかのアイテムが入手できる。

↑こんなところにアイテムが埋まっているなんて、なかなか気づかないだろうて、フツーは

ことにする。ここにはオルトロスも邪魔に登場するけど戦って排除する。その後、突然やってきたセッツァーにセリスはさらわれてしまうが、これは計算どおり。見事全員で飛空艇に乗り込むことに成功する。

どうにかセッツァーを説得し、一行はガストラ帝国へと向かう。そして看守の目をそらして魔導研究所へ。やや複雑な工場を抜け、幻獣と戦い、新たな魔石をいくつか入手し、トロッコに乗って脱出しよう。飛空艇まで到達したあとも、さらに追いすがるクレーンを破壊し、あとは自動的にゾゾへと向かうことに。

ここでティナの過去が明かされる。彼女は幻獣界と人間界をつなぐ大切な女性だったのだ。かなり長い回想シーンを過ぎると、ようやく彼女とともに行動することができるようになる。しかも、ときおりトランスしてパワーアップするというおまけつきである。

これで8人全員で飛空艇に乗り込み、自由に飛びまわれるようになった。いままで行っていない町や村をひとどおりまわっておこう。特にガストラ帝国の大陸あたりにはいい武器や防具が売っているので、ここで装備を整え、なおかつレベルアップもしておきたい。

いろいろなところを探索し終わったら、今度は封魔壁へと向かうことに。なぜか監視所にも敵兵はいないので、そのまま奥へと進んでいこう。灼熱の溶岩がある熱いダンジョンだ。ここを抜けると魔封風。幻獣界への扉を開くのだが、そこからは暴走した幻獣が次々に飛び出してくるのだった……！

ゲームを進めるためのヒント集

POINT 16 会食イベントでパーフェクトを

帝国首都ベクタでの会食イベント。ここでどんな行動を取り、どんな返答をするかによって、会食イベント終了後に、解放される町やもらえるアイテムが変化するのだ。

まず、会食前にできるだけ多くの兵士と話さなくてはならない。最高で24人と話せるはず。バトルになってしまうヤツもいるけど、逃げずに戦い、勝利すること。なるべく時間がかからない魔法などで戦うのがよい。そうすれば全員と話し、なおかつ宝箱にあるアイテムをすべて取るくらいの時間があるはずだ。

会食では、右の表のように答えるのがベスト。途中で休憩が与えられたら迷わず「はい」を選び、テーブルについている兵とも戦って勝っておくこと。これはすぐに勝てるはずだ。

この会食での対応がよければ「サウスフィガロ解放」「ドマ城解放」「監視所の武器庫解放」「タマのすずを提供」「たいまのうでわを提供」の順にご褒美がランクアップしていく。

24人と話そう

↑トイレの中にいる兵にも話しかけるべし。牢の中のケフカとは話す必要がないです。はい

バトルに勝とう

↑戦いになったらすべて勝つこと。会食途中での戦いも勝たなくてはダメ。弱いから安心して

質問とそのベスト回答

質問	ベスト回答
◎問1・誰に乾杯する?	これは礼儀として、一方の側にだけ乾杯してはダメ。当然「こきょうに」とするのが正解。
◎問2・ケフカのことだが……	「出してやる」というのは甘過ぎ。かといって「殺す」というのは厳しすぎる。その中間が正解。
◎問3・ドマの一件は……?	反省しているらしいので、キツく責めるのは紳士らしくない。だから「それだけは許されない」が正解。
◎問4・セリスのことだが……	セリスが敵だったなんてことは露ほども考えず、「彼女は仲間だ」と言い切るのが正解。当然ですね。
◎問5・何か聞きたいことは?	すべて聞くのが正解。順序は問われないけど、最初の質問を覚えておくこと。同じ質問をすると減点対象。
◎問6・幻獣について……	おまえらのせいだ、と言いたくなるのはぐっとこらえて、無難に感想を述べておくのが正解。
◎問7・私に望む言葉は?	謝罪とか「平和」のような曖昧な目標ではなく、具体的に「戦いの終わり」を誓わせるのが正解。
◎問8・同行してくれるか?	もちろん、迷わずに「はい」と答えるのが正解。少しでも迷いの姿勢を見せてはいけないのだ。

POINT 17 魔大陸でシャドウを待つと

前半部最後のイベント、魔大陸。ここでアルテマウェポンを倒し、三闘神の象のところでのケフカと国王ガストラとの闘いが終わると、なんと時間制限つきの脱出劇が始まってしまう。次々に崩れ落ちていく道を抜けながら、ひたすら右へ右へと逃げていこう。しかし、無事に魔大陸を抜け出せそうになっても、すぐに飛び出してしまってはいけない。ここはぜひ、ギリギリまでシャドウを待ってあげよう。なかなかやってこないけれども、最後の数秒になれば姿を見せるはず。こうしてシャドウと合流してから全員で逃げ出すのがベストなのだ。

シャドウを待たなくてもゲームは進められるけど、そうすると後半で彼に会えなくなってしまうのである。

シャドウを待てば

ここでシャドウを待っておくと、後半部でシャドウを仲間に加えることができるのだ。やっぱり仲間を見殺しにしてはいけないよな。

←このように、ちゃんと14人そろえたいならシャドウを待て

シャドウを見捨てると

シャドウを待たずに脱出してしまうと、ゲーム後半にシャドウがいなくなってしまう。ゲームのクリアには何の影響もないんだけどね。

←イヌはおれどもシャドウがいない。死んじゃったのかな?

ストーリーダイジェスト 3

封魔壁から飛び出してきた幻獣たちは、そのまま暴走してベクタを襲撃、いずこかへ消えていく。あまりのパワーに驚いた皇帝ガストラは、一行に和解を求めてきた。首都ベクタにおいて食事をともにし、幻獣の去っていった方角への探索に協力してくれと申し出る。アヤシイとは思いつつも、ここは同意することにしよう。ロックとティナ、そして帝国側としてセリス(!)とシャドウが加わり、4人でアンブルグから第三角島へと向かうのだ。

島で唯一の町サマサに到着し、宿に泊まると火事が発生。中には少女リルムが取り残されているという。ストラゴスとともに屋敷に突進していこう。リルムは無事に救出することができるが、その翌朝、シャドウはひとりで消えていってしまう。

村人と打ち解けたロックたちは、ストラゴスの案内で幻獣の洞窟へ。途中でまたまたオルトロスの妨害を受けるが、あとを追ってきていたリルムの活躍でタコは退治し、奥へと進んでいく。そして幻獣と出会い、彼らの協力をとりつけることに成功する。

が、村に戻るとケフカが現れ、すべての幻獣、そしてレオ将軍までを殺してしまう。さらに魔大陸を浮上させ、世界を恐怖に突き落とした。

一行は飛空艇に戻り、魔大陸へと向かう。帝国空軍を倒し、魔大陸でシャドウと合流し、三闘神の象のところにいるケフカに闘いを挑むために進んでいくのだった。

世界崩壊後の物語

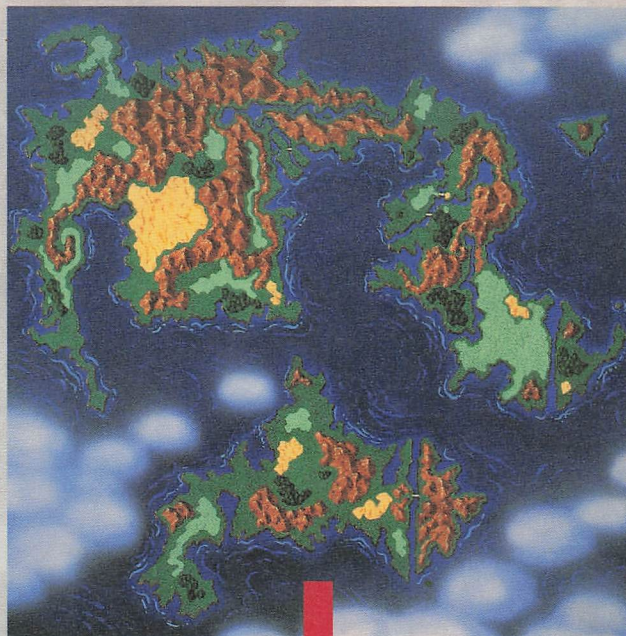
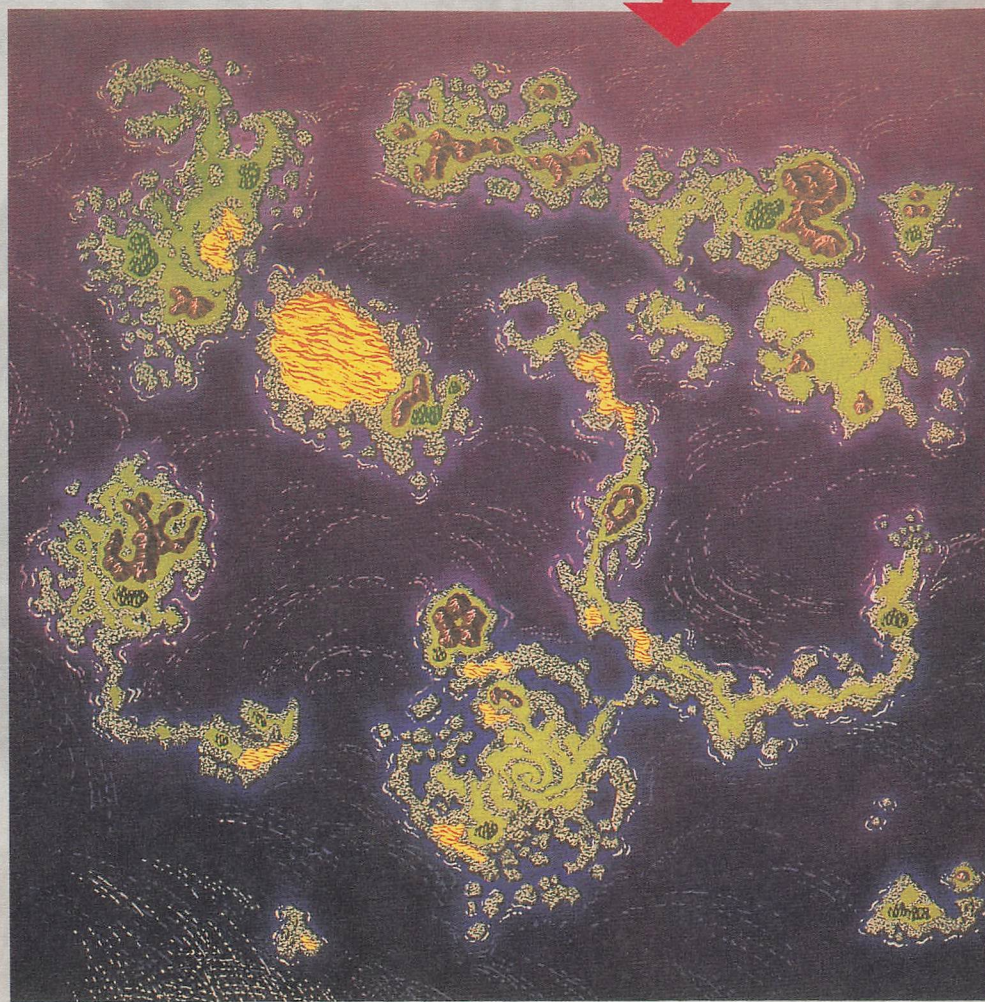
陸地の形が変わり、海や大地の色も変わった。町の位置も大きく狂い、新しいダンジョンも生まれた。そんな世界を舞台に、第二の冒険が始まるのだ。

ダンジョン&町&村
紹介編

海も陸もその姿を変えている

世界が崩壊し、1年が過ぎていつた。大地はその姿を変え、町の位置さえもが以前とは違ったものになった。緑ゆたかな自然の風景は姿を消し、赤茶けた大地と錆びついたような海、むき出しの岩が世界を覆った。そんな世界で、再び仲間を集めるための冒険が始まる。

←緑ゆたかな大地。あの素晴らしい景観はもう戻らない

←人々の心に笑いが戻ってくるのはいつの日のことなのか

世界崩壊前

世界崩壊後

孤島の一軒屋

国王ガストラが倒され、世界がケフカの魔の手に落ちた。飛空艇ブラックジャックはまっぷたつに裂け、長い冒険の末に集った乗っていた仲間たちは散り散りになった。そして再び始まる長い冒険。まず、シドとともにひっそりと暮らしていたセリスが、仲間を求めて立ち上がった。

イベント発生条件

世界が崩壊すると自動的にスタートする。特別に必要な条件はない。

名シーンダイジェスト

←シドと2人だけでひっそりと暮らすセリス。親子のよう

←魚だけがシドの命をつないでいく。病は深くなっていく

←イカダを発見。これでセリスは新天地に向けて出発する

←浜辺からのひとりきりの船出。仲間はどこにいるのか?

世界が崩壊して1年……再びの始動

シドとともに暮らすセリス。海に出て魚を捕り、シドに与えるだけの日々を送っている。病に倒れたシドとともに、ひっそりとした暮らしを1年にわたって続けてきたのだ。

しかし、あるとき、シドは伝える。この孤島を飛び出して、広い世界に向けて出発しろと。それがシドの、父親がわりの者としての最後の命令だった。セリスは家の地下に隠されているイカダに乗り、砂浜から広い海へ向けて出発する。「いとしいあなたは遠いところに」。どこかに生きている仲間のことを信じて、冒険が再び、始まるのだ。

↑ぽつん、と家があるだけの小さな島。南へ抜ければ砂浜があり、魚が捕れる

↑しかしいつまでも孤島に閉じ込もっているわけにはいかない。海を越えて進むのだ

登場キャラ❶ セリス・シェール

予測を裏切り、後半部のスタートキャラはセリス。前半部では心中の思いとセリフとが一致していなかった彼女だが、後半では心情をストレートに伝える女性に変化していることにも注目。

←まさか後半がセリスからのスタートとなるとは。予想外

ONE POINT シドは死ななくてすむ?

ふつうにプレイしていると、セリスが孤島を旅立つのはシドが死んでしまってからのことになる。しかし、シドを死なせないままで物語を進める方法もあるのである。

海にいる魚。これには元気なものとそうでないものとがある。ピチピチと動きまわっている魚だけを捕ってシドに与えておけば、シドの病が悪くなることもなく、シドが生きたまま物語を進めることができるのだ。

これでもう悲観にくれたり、崖から飛び降りたりしなくてもいいことになる。ちょっとしたことでイベントが変化する『ＦＦⅥ』。ほかにも、まだまだこのような遊び心いっぱいの隠しイベントがあるようである。

↑捕るのが難しいとはいえ、元気な魚だけをシドに与えていれば殺さなくてもすむのだ

フィールドにいるモンスター図鑑

1 孤島～東の大陸

孤島で歩きまわっても、何かがあるわけでもない。が、モンスターは出現する。経験値を稼ぎたいならともかく、無理に出歩く必要はない。

東の大陸へと渡っても、たいして強いモンスターが出てくるわけでもないのだが、なにしろまだ1人で行動しなければならず、その点でやや苦労するはず。アルブルグからツェンまで移動し終えるまでは、こまめに回復しながら冒険したい。

←飛空艇を手に入れたら、ぜひもう一度やってきてみてね

←あとになって砂浜にくれば、じつは魔石が拾えるのだった

ピーピングベア

孤島に出現する数少ないモンスターの一種。水と冷気を弱点とするザコキャラである。

HP：1
属性：なし

ブラックドラゴン

孤島に出現するモンスターの中ではもっとも強く、原則的に1体のみでの登場となる。

HP：4000
属性：毒

アースプロテクタ

同じく孤島に出現するザコモンスター。一応、ガウが覚えることのできる技を使ってくる。

HP：1
属性：なし

ファーニブル

東の大陸に出現するモンスター。冷気が弱点。ガウが覚えると「歩数ダメージ」が可能に。

HP：1112
属性：なし

アルブルグの町

世界の様子は変わった。地形は見る影もなく変わってしまい、以前は海の底だったところが陸になり、陸だったところが水面下に沈んでいる。そんな見慣れぬ大地に、セリスのイカダは到着する。荒れ果てた大地だが、そこには町が残っていた。仲間を求めて、セリスは町へと進んでいく。

イベント発生条件

条件はない。ただし、この町に入らなかったとしてもゲームクリアには影響がない。

大海をイカダで渡り、着いた先は……

錆ついた鉄のような色の海を渡り、セリスの乗るイカダが漂流したのはアルブルグのすぐ南。1年前、ロックとともに船で出発した場所である。しかし、この町にあの頃の活気に満ちた雰囲気はない。荒れ果てて、元気を失った人々が暮らす暗い町になっているようだ。

しかし、これから広い世界に出発するセリスにとっては、さまざまな情報が聞ける大事な場所でもある。世界が今どうなっているのか、どんな魔物たちが徘徊しているのか、かなりの情報を得ることができる。メモするほどのことはないが、頭の片隅におぼえておくことにしよう。

しかも、セリスを探していたというモンク僧が、ついこの間までアルブルグにいたという情報もキャッチできる。仲間を求めて世界を歩いているのは自分だけではなかったのだ。まだ、すぐ近くにいるであろう仲間を求めて、セリスは北へと進むことを決意する。

←モンクといえばマッシュ。すぐ近くにいるらしい。嬉しいな

ONE POINT ガストラ皇帝の絵の中に?

死んでしまったガストラ皇帝。彼のために描いた絵には、何か大事なものが隠されていることが明かされる。もちろん死んでしまった皇帝が、その中身を手にしたはずもない。それはまだ絵の中にあるのだ。さて、絵といえばどこにあるか……説明するまでもない。

←ガストラ皇帝の肖像画には何かが隠されたままなのだ。みつけたら調べろ

アルブルグ・品ぞろえ一覧表

宿屋	

武器屋	
フレイムタン	7000
アイスブランド	7000
サンダーブレード	7000

アクセサリー屋	
ダッシューズ	1500
きょじんのこて	5000
イヤリング	5000
バリアリング	800
ミスリルのこて	1000
ナイトのこころえ	2500
リフレクトリング	6000
ジュエルリング	1000

防具屋	
ゴールドシールド	2500
しさいのぼうし	3000
グリーンベレー	3000
ゴールドヘルム	4000
ゴールドアーマー	10000

道具屋	
ハイポーション	300
エーテル	1500
フェニックスのお	500
せいすい	300
ばんのうやく	1000
ねぶくろ	500
けむりだま	300
テレポストーン	700

名シーンダイジェスト

←世界は完全に引き裂かれてしまった。人々は暗い表情で語る

←ケフカが圧倒的な恐怖で世界を支配していることがわかる

←にぎわっていたパブも今は昔。誰ひとり訪れようとはしない

←さまざまなモンスターが新たに出てきているようである

キラーマンティス

殺人カマキリ。東の大陸に出現。炎を弱点とする。メタルカッターで攻撃する。

HP：1412
属性：なし

ギガントード

カエル。両棲類だけあって、当たり前のことだが冷気に弱い。こいつもザコですね。

HP：458
属性：なし

ルク

東の大陸に出現。冷気を弱点とする。1人パーティーでなければ苦労はしまい。

HP：850
属性：なし

アースプロテクタ

同じく、こちらも東の大陸に出現する。ピーピングベア同様、とっとと倒そう。

HP：1
属性：なし

ムルフシュ

同じく東の大陸に出現する。雷が弱点。ここらに出てくるヤツの中では弱いほう。

HP：1111
属性：なし

ルナドッグ

イヌのモンスター。属性もないけど弱点もない。ただしHPもそんなに高くない。

HP：582
属性：なし

ピーピングベア

ザコキャラのくせして東の大陸に出現する。まったく気にしないで倒していきましょう。

HP：1
属性：なし

ブラックドラゴン

こいつも東の大陸に出現する。まあ、こいつは抜群に強いから変じゃないけど。

HP：4000
属性：毒

ツェンの瓦礫の家

何がケフカの怒りに触れたのか。それとも為政者によるただの気まぐれか。不安におびえて暮らす人人のささやかな平穏を乱す光が、ひとつの村を直撃した。いまにも崩れ落ちそうな家屋の中で展開する救出劇。しかし迷うことはできない。ひとつの命を救う者だけが世界を救えるのだから。

イベント発生条件

ツェンの村に足を踏み入れ、階段を登ってしまうと強制的に発生するイベントだ。

名シーンダイジェスト

業火に焼かれ、崩れ落ちる寸前の家

←町に入ってしまうと、強制的にイベントが始まってしまう

←マッシュがいる。しかし彼が戦いに加わることはできない

←家に飛び込むセリス。時間内に少年を救出しなくては

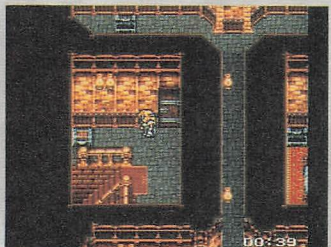
←子供を発見。じっとしているから見過ごしがちなんだよな

マッシュを探してツェンをにやってきたセリスだが、村に足を踏み入れたとたん、村の奥にある家が崩れ始めてしまう。逃げることのできない強制イベント。セリスは家に取り残された少年を救うため、瓦礫の山となりつつある屋敷の中に飛び込んでいくことになるのである。屋敷が崩れるのは時間の問題。せまり来る制限時間との戦いが待っている。

さっきまで平和だったはずの家の中は、なぜかモンスターが徘徊するダンジョンと化していた。わずか3種類だけとはいえ、魔物たちが出現してはセリスの行く手をふさぐのだ。魔法を駆使してすばやく倒し、子供を助け出さなくてはならない。あわてていると気づかないかもしれないが、少年は家の上のほう、マントルピースのところでうずくまっている。

なお、時間に余裕があるなら、家の中の宝箱をすべて取ってしまいたい。家の内部はそんなに広くないので、よほどのんびりしていなければ、すべての場所をまわるのは可能なはずだ。脱出してからは絶対に取れなくなるぞ。

↑モンスター出現。どいつもこいつも弱いくせして、時間がないときに限ってわらわらと出現するから困りもの。マーフィーの法則である

↑時間制限があるとはいっても、宝箱くらいは確実に取っておきたい。戦闘に手間取らなければ時間の余裕はあるはずなんだからさ

↑とくに変わったところがない家の中。こんなところに、なぜモンスターがうろうろしているのか？ 不思議といえば不思議な話だ

ONE POINT 昔はどんな町だった

１年がたち、世界の状況だけでなく、人々の心の中も変わってしまっている。家の中にいた少年は、その昔、危険なんかどこ吹く風で、家の外を飛び回っていたことを覚えているか。そんな少年でさえ、今ではケフカにおびえ、家の中にじっとしている。それが現在の世界を象徴しているといえよう。

↑昔はあんなにヤンチャだった少年も、今では家に閉じ込もった静かな性格になっている。それもこれもケフカのせいなのだ

ONE POINT もしも無視して進んだら？

すべてのキャラを仲間にしてなくても、ゲームをクリアすることは、もちろん可能。前半部でのイベントでの行動によっては、シャドウやモグを失ってしまい、そのまま出会うことができなくなってしまうこともあるのだから。

というわけで、マッシュ。町に足を踏み入れてしまったら、強制的に瓦礫の家に突入することになり、結果としてマッシュを仲間に加えることになる。しかし、あえてツェンには寄らずに進んでいったら……。そんなヒネたプレイ方法もできるのが、『ＦＦⅥ』の懐の深さなのである。

ダンジョン内モンスター図鑑 ②

瓦礫のダンジョン

出てくるモンスターは３種。どいつもこいつも弱く、時間制限さえなければ、どんな方法でいたぶり殺すか考えながら戦ってもいいほど。炎系の魔法を持っているなら、どんどん使って短時間でやっつけてしまいたい。１匹ずつ直接攻撃で叩いていくのは時間の無駄でしかない。ところで、間違っても毒の魔法を使ったりしないこと。吸収するヤツがいるぞ。

←魔法を使って戦っていけば時間の節約になる。時は金なり

スコーピオン

ゾッカよりもさらに弱い。ナイトウォーカーを護衛しながら登場する。弱点はとくになし。

HP：290
属性：なし

ゾッカ

強いわけではないが、なにしろ時間制限つきのダンジョンなので面倒。水が弱点。

HP：305
属性：なし

ナイトウオーカー

他の２匹同様、HPは少ない。しかし毒の攻撃は無意味なのでやめよう。炎・聖が弱点。

HP：265
属性：毒

ツェンの町

瓦礫の家から無事に脱出。少年を救出すると、ようやく町の中を自由に歩けるようになる。ガストラ帝国首都にほど近かったのに反抗的精神を失わなかった１年前と比べ、誰もがケフカの力を恐れているこの町で、セリスはようやく最初の仲間と出会い、希望の光を胸に秘めるのだった。

イベント発生条件

瓦礫のダンジョンを突破すればOK。自由に買い物したり、会話もできるようになる。

出会い、そして次の大陸へ

ケフカの住むラスト・ダンジョンは目と鼻の先。ケフカの恐ろしさ、残虐さをもっともよく知っているのがツェンの町の住人たちだ。誰もがみんな同じように「裁きの光」について口にし、一瞬のうちに焼き尽くされることの恐怖を語ってくる。いつでも見張られるかのような疑心暗鬼に陥りながら、彼らは毎日を過ごしているのである。

しかし、ここでセリスは裁きならぬ希望の光を手にすることになる。捜し求めていた仲間のひとり、マッシュと出会うことができるからだ。マッシュも仲間を探してさまよっているところで、もちろんすぐに仲間に加わってくれる。これで２人。あと10人の仲間を探すために出発することにしよう。

←マッシュが仲間に加わった。これで2人になった。元気百倍

町の人々の話を聞いていけば、昔は海の底だった蛇の道が浮き上がり、陸路になっていることがわかってくる。それを利用すれば、モブリスとニケアに歩いていけることも判明する。ニケアからは船も出ているというし、一気に世界を冒険できるようになるはずだ。２人は希望を胸に、歩き出す。まずはモブリス。廃墟になっているらしいが、誰かがいるかもしれないのだから。

↑家を失った少年と母親。しかし２人の口から出るのは嘆きの言葉ではなく、生き残ったことに対する感謝の言葉なのである

↑ステータスを変化させる攻撃をしてくるモンスターがいることも教えてくれる。初対面の旅人に対して、なんて優しい人たちなんだろう

参加キャラ②
マッシュ・フィガロ

セリスが最初に出会うことになる（であろう）仲間はマッシュ。もともと王位継承者でありながらひとりで修行の道を選んだ男だけあって、全員がバラバラになったあとも、たったひとりで仲間を求めて歩きまわっていたらしい。マッシュらしいといえば、これ以上マッシュらしい行動はない。

いずれにしても、これでMPを消費せずに全体攻撃ができるようになるのは喜ばしいかぎり。セリスは回復係に専念できるようになる。パーティー人数が少ないうちは、やっぱりマッシュは役に立つ男なのだ。

←彼の必殺技を駆使していくと、戦いが一気に楽になる

ツェン・品ぞろえ一覧表

ツェン、アルブルグのふたつの町を離れての冒険。ここから先は、しばらく買い物ができない長い道中になる。ここらでアイテムを大量に買い込んでおきたい。

また、町の人からのメッセージにもあるように、ステータス異常に対する防御を考え、適切なアクセサリーも買っておきたいところ。仲間はすぐに増えるから、ギルに余裕があるなら多めに買っておくのもいい。

宿屋	350

武器屋	
カイザーナックル	1000
ダーククロー	2500
フレイムタン	7000
アイスブランド	7000
サンダーブレード	7000
バーニンナックル	10000

アクセサリー屋	
りゅうきしのくつ	9000
とうぞくのうでわ	3000
ブラックベルト	5000
アラームピアス	7000
スナイパーアイ	3000
やすらぎのうでわ	3000
ジュエルリング	1000
アミュレット	5000

防具屋	
ゴールドシールド	2500
ベレーぼう	3500
タイガーマスク	2500
ゴールドヘルム	4000
ちからだすき	5000
ゴールドアーマー	10000

道具屋	
ハイポーション	300
エーテル	1500
イエローチェリー	150
フェニックスのお	500
やまびこえんまく	120
せいすい	300
ねぶくろ	500
スーパーボール	10000

名シーンダイジェスト

←あんなケフカをあがめる狂信集団たちもいる。世界は狂ったのだ

←昔は平和だったモブリスでさえケフカの犠牲になってしまった

←見張られているからいつでも不安。ツェンの町は恐怖に包まれる

←ケフカに逆らうことなど誰にもできない。目と鼻の先だから

←蛇の道こそ、これからセリスたちが向かうべきところ。急ごう

←ニケアには船がある。ここまで行けば冒険の幅が広がりそうだ

モブリスの村

獣が原の東端に位置し、他の地域との往来がなかった平穏な村、モブリス。このどかな村は今、ケフカの「裁きの光」によって消滅していた。そこに村人の姿は見えず、ただ瓦礫となった家が立ち並ぶだけ。しかし、そんな壊滅的な地にも、かすかな生命が残り、必死に生きようとしていた。

イベント発生条件

行くとイベントが発生。再び時間をおいてから訪れると、違うイベントが発生する。

名シーンダイジェスト

焼かれた町で子供達が生きている

←荒れ果てた村の風景。しかしここで、子供たちが生きている

←ティナを連れていこうとすることに反発する子供たち

←ティナ自身、この地を離れたくない気持ちを持っている

←ときおり訪れるフンババ。モブリスは危険でいっぱいなのだ

焼き尽くされたモブリスの村には、子供たちが生き残っていた。地下に隠れ、どうにか命をつないでいたのだ。ここにはティナがいるが、彼女は以前のような力を失っており、仲間に加わることを拒絶する。また、子供たちも一様にティナがいなくなることを嫌がっているようだった。ここで彼女を仲間に引き込むことはできず、セリスたちはモブリスを後にして、再び歩き出さなければならない。

←時間をおいてから訪れれば、ティナは仲間に加わってくれるようになる

BOSS

ときおり村を訪れては破壊の限りをつくしていくフンババ。最大で4回戦うことになるようだ。世界崩壊後、はじめて出会うことになるボス級の敵キャラであり、苦戦することは必至。まずティナが倒されるが、これは避けられないことなので心配しなくてよい。

フンババ

2度目に戦うときにはティナがフルパワーを発揮するので倒せるようになっているはず。

HP：？
属性：なし

参加キャラ⑤

ティナ・ブランフォード

時間をおいてから再び訪れると、自立した子供たちから独立するようにして、ティナが仲間に加わってくれる。しかも以前よりパワーアップしているので、絶大な戦力になってくれるのだ。

←少女は、今度は自立した女性として仲間に加わる

ONE POINT

恋多き年頃の2人の間には

10代後半。2人は恋多き年頃の男女として、村人からほほえましく思われていた。しかし世界が崩壊してから、2人は子供たちの最年長者として、以前には考えられなかった責任を負うことになる。その責任の重さは、2人の子供が生まれることで、さらに重くなっていく。2人は、もはや最年長の子供ではいられず、大人になることを強いられるからだ。

2人が大人になる決意をしたとき、子供だけのコミュニティーに加わっていたティナも、彼らのように自立しなければならないことになる。そこが子供だけの世界でなくなった以上、そこにティナの居場所はない。そして今後、彼女は大人として生きることになる。

↑子供たちだけの社会の中で、この2人は大人になっていくことを強いられるのだった

フィールドにいるモンスター図鑑

③ 蛇の道

さまざまなステータス異常を引き起こすモンスターたちが登場する地帯。アクセサリーをつけて、それらの攻撃を防護するのはもちろん、ステータス異常を解除するためのアイテムを買い込んでから出発するようにしたい。しばらくはまだ2人での冒険となるので、一方がステータス異常になってしまうだけでもけっこう痛いのだ。その攻撃がなけりゃザコ同然なんだけどね。

←炎を弱点とするモンスターが多いのが、この地域の特徴である

デルタビートル

どこらへんがビートル（かぶとむし）なのだろう？　炎が弱点。焼いてしまえ。

HP：612
属性：なし

リザード

ここらへんでは珍しく「炎が弱点じゃないモンスター」。は虫類だから弱点は氷なのだ。

HP：1280
属性：毒

デボアハーン

水、炎を弱点とする。ファイア系の魔法さえあれば苦労することなく倒せるはず。

HP：2252
属性：なし

バンパイアゾーン

炎が弱点。迷うことなくファイア系の魔法を使うべし。まともに叩くより魔法で攻撃だ。

HP：12
属性：水

ブラックドラゴン

相変わらずどこにも登場するモンスター。弱点は聖と炎。まあ、ファイア系で戦えってば。

HP：4000
属性：毒

港町ニケア

いつか海の底を進んだときにたどったルートを、今度は陸地を踏みしめて進む。ひたすら北へ進めば、そこは港町ニケアである。あいからわず活気のある野外の店のたたずまいだが、やはり以前ほどの勢いはない。しかし、そのかわりに荒らくれ者たちが町を歩きまわっているようである。

イベント発生条件

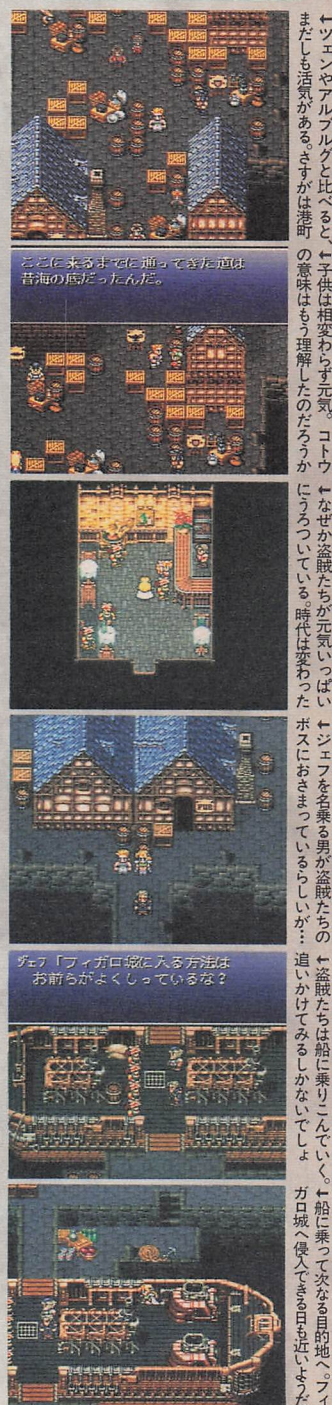
到着し、盗賊たちの頭であるジェフに話しかければイベントがスタートする。

どこかで見た誰かに似た盗賊の頭

モブリスでは、仲間のひとりであるティナに出会ったものの、パーティーに加えることはできなかった。そして、ここニケアでは、仲間のひとりにそっくりな男を、パーティーに加えるどころか知らんぷりをされてしまうのだ。どこをどう見てもフィガロ王国国王、エドガーにそっくりなのにだ。しかも、似ているのは顔形だけでなく、女と見れば口説きまくっているあたり、性格までそっくりそのまま。なのに、本人は「エドガーなんか知らない」と言い張るだけなのだ。なぜなのだろーか？

ちなみにエドガーにそっくりなこの人物は、盗賊たちのボス、ジェフだと名乗っている。町の中心部、店が立ち並ぶところにいる彼は、セリスたちが話しかけても関心を示さず、盗賊たちを引き連れて船のほうへと歩き去ってしまう。彼らはフィガロ城に捕まっていた盗賊たちだったらしく、フィガロ方面に渡航するつもりらしいのだ。よくわからないけど、とにかく追いかけることにしよう。船に乗り込め。

←どこからどう見てもエドガー。双子の兄弟が言うんだから間違いないだろうに

→風貌だけならともかく、行動パターンまで同じ。なのになぜ名乗らないのか

ONE POINT どこかで見た盗賊の一味

というわけで、この盗賊団、前半部ではフィガロ城の地下牢につかまっていたヤツらなのである。物語の大半を牢の中で過ごしていた彼らだが、世界がボロボロになった今、他の住人たちとは違って生き生きと行動している。やっぱり蛇の道はヘビ。どんな世界になっても、その世界を住み心地よく生き抜いていしまう人たちってのがいるものなのだ。

←こいつらもどこかで見た顔。フィガロの地下牢だ

ニケア 品ぞろえ一覧表

宿屋	150

武器屋	
ルーンブレイド	7500
フレイムタン	7000
アイスブランド	7000
サンダーブレード	7000
エンハンスソード	10000

防具屋	
ダイアのたて	3500
しさいのぼうし	3000
グリーンベレー	3000
ダイアのかぶと	8000
だいちのころも	6000
ちからだすき	5000
ダイアのむねあて	12000

チョコボ屋	80

アクセサリー屋	
ホワイトケープ	5000
てんしのゆびわ	8000
そよかぜのマント	7000
はやてのかんざし	8000
ハイパーリスト	8000
みきりのじゅず	4000
アミュレット	5000
プリンセスリング	3000

道具屋	
ハイポーション	300
エーテル	1500
きんのはり	200
フェニックスのお	500
せいすい	300
ばんのうやく	1000
ねぶくろ	500
テント	1200

ONE POINT 水に浮くカメを忘れるな

ゲームスタートから1時間前後で、一度通過している「南へ抜ける洞窟」。あのダンジョンの中で、回復の泉が湧き出ていたところに、そのときは入れない入り口があったことを記憶しているだろうか。記憶力のいい人は、水面にカメが浮かんでいたことまで覚えていたかもしれない。あそこの入り口は、ここに来て初めて意味を持つ壮大な伏線だったのだ。

フィガロ城へと侵入しようとする盗賊たちの語っていた秘密の通路というのは、この入り口につながっているのである。このように、序盤のストーリーで「あれ？」と疑問に思っていた部分は、後半部で次々と解き明かされていく。なかなか爽快なのである。

↑いやはや、20時間ほど前にちらっと目にしていた風景が伏線になっているとはねぇ

名シーンダイジェスト

←ツェンやアルブルグと比べると、まだしも活気がある。さすがは港町

←子供は相変わらず元気。コトウの意味はもう理解したのだろうか

←なぜか盗賊たちが元気いっぱいにうろついている。時代は変わった

←ジェフを名乗る男が盗賊たちのボスにおさまっているらしいが…

←盗賊たちは船に乗りこんでいく。追いかけてみるしかないでしょ

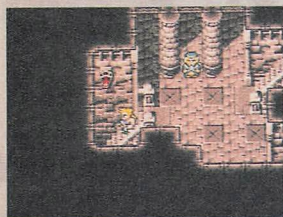
←船に乗って次なる目的地へ。フィガロ城へ侵入できる日も近いようだ

フィガロ城地下

機械文明の象徴であるハイテク城フィガロ。しかしそれは、わずか1体のモンスターの出現によって破壊され、人々の命を危険にさらす可能性をはらんでいたのだった。地中奥深くに閉ざされた住人たちの命を救うため、一世一大の大芝居が打たれた。魔物のうろつく地下室での冒険が始まる。

イベント発生条件

ニケアから船に乗り、サウスフィガロから盗賊の後を追えば発生するぞ。

名シーンダイジェスト

砂の下に閉じこめられた兵士を救え

←いままで「危険です」と言われて行けなかった地下へと進む

←地下はけっこう広い。機械っぽくなくて美しいのがステキ

←盗賊が逃げ出してくる。こいつらの目当ては宝物だけなのだ

←動力部にモンスターがからんでいる。倒さねば城が危険だ

ジェフはサウスフィガロの宿屋にいる。話かけても、相手にしてくれないどころか、さっさと部屋を出て行ってしまう。どうやら盗賊たちはフィガロ城の宝物を奪う計画を立てているらしい。ここは彼らを追うしかあるまい。

町の外を探索してみても、近くに町などなく、あるのは南へ抜ける洞窟だけ。懐かしいこの洞窟を進んでいくと、盗賊たちが泉のところに集まり、カメを足場に奥へと進んでいくのが見えるはずだ。その先がフィガロ城への通路。彼らの後を追い、城へと侵入しろ。

地中に埋まっているフィガロ城は、動力室に異常をきたしているらしい。モンスターを倒しながら地下へと進んでいくと、逃げ出してくる盗賊たちとすれ違う。宝を発見した彼らは、奥にいるモンスターを倒すつもりはなく、保身のために逃げ出してきたのだ。が、そこにジェフの姿はなかった。

さらに奥へ進むと、動力部にからみついているモンスターに挑もうとしているジェフの姿が。こいつを倒さなければフィガロは生き返らない。後半部初のボス戦は、こうして幕を開けた。

ONE POINT 地形が少し変化した？

と思ったアナタ、大正解。町は、そのおおよその位置は以前のままなのだが、微妙に変化した場所に存在しているのだ。山などの障害物の位置も変化しているから、サウスフィガロからはどこへも行けないのである。

↑ここらへんにフィガロがあったはず。あ、潜ってるだけか？

↑カメを足場に奥へ進む。ここはかなり地下深くのはずだが、フィガロ城はこんなところにとどまっているのだ。危険な状態なのである

←地下牢。ここは「盗賊一匹オオカミ」がいたところでは？

セリス！
手伝ってくれよ！

→やっぱりジェフはエドガーだった。仲間に加わって戦え

BOSS しょくしゅ

単体ではなく、4体の植物性モンスターの集合体。それぞれ属性が違うので、むやみな全体攻撃は回復の手助けになってしまう。1体ずつ確実に倒していくのがベストだ。

HP	属性
HP：7000	属性：炎
HP：6000	属性：水、冷
HP：5000	属性：水、雷
HP：4000	属性：水、地

ダンジョン内モンスター図鑑 4

フィガロ城地下

毒を属性とするモンスターが多いため、むやみに毒で攻するのは逆効果。無難にファイア系やブリザド系などで攻めておくのが無難。HPそのものはそんなに高くないが、なにせまだこっちはまだ2人パーティー。コンフュなどを唱えられると一転してピンチになることも。特にレベルが3の倍数だと危険。死ぬほどのことはないけど、時間がかかってしまいがち。

←地下とはいえフィガロ城内。戦闘の背景も重厚な雰囲気

ドゥドゥフェドゥ

同じく毒属性のモンスター。ねんえき攻撃も得意。燃やすか聖なる攻撃で倒せ。

HP：1344
属性：毒

ダンテ

こいつも軸を弱点とする。しかしそれより脅威なのはレベル3コンフュ。やめてくれー。

HP：1954
属性：なし

ハンプティ

毒による攻撃をしてくる。弱点である聖、炎の攻撃で叩きのめしてやりたい。

HP：800
属性：毒

ネックハンター

かと思うと毒を弱点とするモンスターもいるからタチが悪い。混乱しないように。

HP：1334
属性：なし

ドロップ

こいつもコンフュを得意とする。3匹に唱えられまくるとうっとうしい。

HP：1000
属性：なし

フィガロ城

動力が正常に働くようになれば、この城は冒険の拠点としてだけではなく、移動する乗り物としても活用できる。前半部と同じく、北西のコーリンゲン付近に向けて出発しよう。パーティーはまだ3人だけど、世界を移動していれば、きっとたくさんの仲間と出会えるはずだから。

イベント発生条件

地下でのモンスターとの戦闘に勝てばいい。城に平和が戻ってくるのである。

いつまでも変わらぬ重厚な城

無事にフィガロを救うことができたら、エドガーが仲間に加わってくれる。やっぱりジェフはエドガーだったのだ。これでパーティーは3人になり、一気に総合力アップする。さぁ、動力部も正常になったことだし、一気にコーリンゲン地方に移動しよう。あと、道具屋には顔を出し、不足アイテムをそろえておきたいところだ。

参加キャラ③ エドガー・フィガロ

マッシュに続いて仲間に加わってくれるのは、こちらもMP消費なしで全体攻撃が可能なエドガー。人数が少ないときは重宝するキャラである。あまり機械を持っていないなら、フィガロ城で買っていってしまえばいい。しばらくはパーティーのメンバーから外れることはないからね。

←全体攻撃ができるサンビームを駆使して戦いたいところ

↑あいかわらずオマセな女の子。エドガーの顔を見ると結婚をせがむ。将来の姿が想像できる

←店の品ぞろえが変化している。いいモノが売ってるよ

ONE POINT 書物は知識の宝庫なのだ

城の中でひととおり話をすると、当たり前だが1年前とはメッセージが変わっている。とくに図書館では、現在の魔物に対しての情報が聞けるのでぜひ寄ってみるべし。いつの世もペンは剣よりも強し、なのだ。

←知りたいことがあったら書物で調べる。図書館はそのためにあるのだ

名シーンダイジェスト

←エドガーが仲間に加わった。やっと3人で冒険できるぞ

←城の中にはいままでのような平和が戻ってきた。いいことだ

←倒れていたじいさんも元気になった。てきぱきと指示を待つ

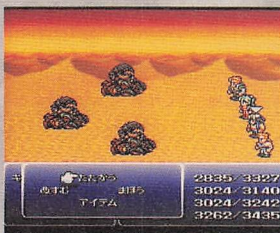
←そしてコーリンゲンへ移動する。もちろん地中を通ってね

フィガロ城・品ぞろえ一覧表

道具屋	
オートボウガン	250
ブラストボイス	500
バイオブラスト	750
サンビーム	1000
ウィークメーカー	5000
ドリル	3000
ハイポーション	300
エーテル	1500
どくけし	50
めぐすり	50
やまびこえんまく	120
フェニックスのお	500
ばんのうやく	1000
テント	1200

フィールドにいるモンスター図鑑 5 フィガロ周辺

ここで紹介しているのは、本来、フィガロ城があるべきところの周辺に登場するモンスターたちである。だから城をコーリンゲン地方に移動させたあと、そっち側で冒険しているとすると、しばらく会わないかもしれない。砂漠地帯のモンスターたちばかりなので、水や寒さら弱いヤツらがそろっているようだ。そろそろ回復系を得意とするモンスターも出てくるぞ。

←こっち側に城を戻すこともできるのだ。これが本来の姿

←右で紹介するモンスターは、こっちで登場するのだよ

キュアローター

水が弱点のザコ。しかし回復系魔法を使ったりもする、なかなかあなどれないヤツだ。

HP:75
属性:なし

キャンサー

水、雷、冷気、とあらゆる方面に弱点を持っているウレシイ敵。しかし回復系魔法も使う。

HP:952
属性:なし

オケアノス

雷が弱点。HPもやや高く、けっこう強烈な特殊攻撃も持っている。やられる前に倒せ。

HP:1700
属性:なし

サンドホース

砂の馬? 乾燥地帯が好きらしく、水や冷気などの「水分がありそう」な攻撃に弱い。

HP:1025
属性:なし

コーリンゲンの村

ロックの故郷。コーリンゲン。平和だった頃の面影はもうないが、しかし人々はそれを嘆き続けてはいない。どんなに荒れ果てた大地からも草花の芽が出ることを信じ、すさんだ世界ゆえに夢を遂げる人がいることを間近に見て、人々は自分の心の中に新たな夢を見いだし、歩き始めるのだ。

イベント発生条件

とくになし。コーリンゲンに到着すればいい。そして酒場にいけば仲間に出会える。

名シーンダイジェスト

心の中に夢を芽生えさせる村

←フィガロ城から出ると、そこにはコーリンゲン。ロックの故郷だ

←草花が咲き乱れていた村の面影はない。荒れ果てているのだ

←大地と同じように心まで荒れ果ててしまった男がひとり。酒場だ

←しかし夢を忘れないセッツァー。仲間に加わってくれる。4人目っ

←酒場にいた別の男も感動させたセッツァーの決意。すばらしい

←そして4人になり、村を後にする。目指すはダリルの墓だ

花々に囲まれた緑豊かな風景はなくとも、コーリンゲンは、そこにいる人たちに新しい何かを芽生えさせる力を持っているのだろうか。少女は草花の芽が出ることを信じ、男はコロシアムという夢を実現し、そしてロックはこの地で聞いた情報をもとに、夢をめがけて旅立っていった。そして夢を失い、ひっそりと酒場にたたずむセッツァーもセリスたちの訪れとともに、新たな夢に向けて歩き出す。ふたつめの翼を求めての冒険の始まりである。

←どうやら、カイエンもこの地に寄ったらしい。もう少しで会えそう

←どんなに荒れた大地からでも、きっと芽は出るはずなのだ。信じてさえいれば

参加キャラ④

セッツァー・ギャッビアーニ

4人目の仲間はセッツァー。ということは、もうすぐ空を飛べるようになるのである。やったぜ。

←セッツァーが仲間になるともれなく飛空艇がついてくる

コーリンゲン・品ぞろえ一覧表

宿屋	
	200

道具屋	
ハイポーション	300
エーテル	1500
どくけし	50
フェニックスのお	500
せいすい	300
ばんのうやく	1000
ねぶくろ	500
テント	1200

武器屋	
ダーツ	10000
ダイス	5000
いちげきのダーツ	13000
エンハンスソード	10000
ゴールデンスピア	12000

防具屋	
ダイアのたて	3500
しさいのぼうし	3000
グリーンベレー	3000
ダイアのかぶと	8000
ダイアのむねあて	12000
ダイアのよろい	15000

ONE POINT

年齢と夢の関係とは？

入り口にいる老女。酒場にいる男。村の奥にいる親子。年齢によって夢を信じるパワーが上がっていることに注目を。

←年寄りは新しい夢を見ない。ただ昔を懐かしむだけ

フィールドにいるモンスター図鑑

6 コーリンゲン周辺

飛空艇を手に入れてからは歩き回ることもなくなるだろうから、今のうちに歩きまわって遭遇しておこう。そうしないと、あとで獣が原に登場しなくなってしまうからだ。たいして強いヤツはいないし、攻撃を吸収する（属性を持っている）モンスターも少ない。しかし変な特殊攻撃で攻めてくることもあるので、レベルが低いうちは気をつけたい。

マルコシアス

弱点は風。なのに風の魔法を使って攻撃してきたりする。単体で出現する度胸のあるヤツ。

HP：1418
属性：なし

ボギー

同じく弱点も属性もなし。必ずコンビで出現する。あまりてこずらないと思うぞ。

HP：1318
属性：なし

ムース

こいつも単体で出現することあり。属性も弱点もまったくないけれど、特殊攻撃が強い。

HP：900
属性：なし

ディープアイ

6匹で登場し、恐怖の視線を浴びせてくるイヤなヤツら。弱点の炎で攻撃しよう。

HP：1334
属性：なし

ダリルの墓

セッツァーの心の友であるダリルが眠る墓。薄暗く、底冷えのする雰囲気に包まれた静かな墓場だ。迷路のように入り組んだ墓の奥深くに墓標が立てられ、さらにその奥にはダリルの愛機が眠っている。その昔、セッツァーのブラックジャックと競い合った名機、ファルコン号があるのだった。

イベント発生条件

マランダでセッツァーを仲間にすればOK。それでダリルの墓の奥へと侵入できる。

友人の墓標に思いを馳せて

前半部には存在しなかったダンジョン。セッツァーの友人、ダリルが眠っている墓場は、かなり広い地下迷宮となって一行の前に立ちはだかっている。小さな部屋がたくさんあり、宝箱が隠されているので注意して進もう。いろいろなスイッチを入れていくことも忘れずに。

カメの背を利用して水面を進み、墓標を読み上げ、さらに奥へ進んでいくと、墓に巣食うデュラハンとの戦いになる。セーブポイントのすぐ後でのことなので、その前にセーブしておくのがベストだろう。こいつを倒せば、ダリルの墓のさらに地下深く、ファルコン号のもとへと降りていくことができるのだ。ここでセッツァーの過去が語られ、彼とダリルとの関係が明らかになる。けっこう悲しい過去の持ち主だったのだ。セッツァーは。

ONE POINT 隠し通路を発見しろ

『ＦＦ』シリーズでお馴染みの隠し通路。壁のように見える場所を抜けて右へ抜けると新しい宝箱があるのだ。中身はとってもいいモノ。取るべし。

↑どこかにある宝箱の右。壁をくぐり抜けていくと別の部屋が。そしてそこには新たな宝箱があるのだ。ウレシイこってす

ONE POINT 深く進んで語られる夢

ここの階段は地下へ降りていくものであると同時に、セッツァーの心の奥へと降りていくもの。だから背景が黒一色なのである。いい演出だよね。

↑深く降りていくたびに、今まで語られなかったセッツァーの過去が語られていく。ダリルへの深い思いが伝わってくる

↑このメッセージを読んでおかないとダメ。意味は……並びかえてみればわかるよね

↑いたるところにあるスイッチを入れないと奥へと進めないのだ。ちょっと複雑なのだ

BOSS デュラハン

墓に巣食うボス、地下深くにいたためか炎に弱い。魔法が強烈なので魔封剣を使うとよい。

HP：23450
属性：冷気

名シーンダイジェスト

↑ひんやりした空気が不気味。敵はアンデッドばっかり

↑カメに乗っての移動もある。水面の高さを調整してからだ

↑墓の下には飛空艇が、これでまた空を飛べるようになるぞ

↑水面を切って飛び出すファルコン号。なかなかカッコイイ

ダンジョンにいるモンスター図鑑

7 ダリルの墓

エナジーデーモン

こいつもアンデッド系。炎と聖なるパワーに弱いのだ。単体と登場する手ごわい相手。

HP：2058
属性：毒

アンテサンサン

さらにアンデッド。炎で焼くか、聖なる魔法でダメージを与えろ。見た目は美しいのにね。

HP：1200
属性：毒

プレゼンター

宝箱に潜むモンスター。他のヤツらとは違い、かなり強い。炎が弱点なのだ。攻めまくれ。

HP：9230
属性：水/雷/冷

ボルゲーゼ

アンデッド系モンスターの例に漏れず、炎と聖なるパワーに弱い。さすがは墓場の魔物。

HP：1584
属性：毒

デッドリーボーン

またまたアンデッド系のモンスター。炎と聖なるパワーを弱点としている。

HP：1584
属性：毒

モルボル

モルルやズモモグの仲間ではけっしてない。炎が弱点なので焼き殺してしまえ。

HP：2900
属性：水／毒

ユミールヘッド

プレゼンターの頭の部分。ここでは別個のモンスターとして分類した。同じく炎が弱点。

HP：9845
属性：水/雷/冷

マランダの町

遠い地に旅立った人と自分とを結ぶのは、２人の間を往復する手紙だけだった。自分の思いを言葉にして、大空に飛び立つハトに託し続けていた。いつまでも変わらぬ、そんな関係を貫き続けた女性がこの町に住んでいる。１年を越える長い日々を、彼女はそうして耐え続けてきたのである。

イベント発生条件

飛空艇を手に入れると、自動的にマランダへやってくることに。町へ入ればOKだ。

名シーンダイジェスト

←ファルコン号の横をハトが飛んでいく。追ってみたくなる

←ハトはどこまでも飛んでいく。誰がどこに向けて放ったのか

←ハトが到着したのはマランダの町。そういえば、ここは……

←荒れ果てた町が多い中、ここはやや活気がみなぎっている

平和の象徴を追って船は進む

海面から飛び上がったファルコン号。その船の横を、１匹のハトが横切っていく。あのハトと飛び去っていく先に、何かがあるような気がする。わけもなくセリスはそう思い、ファルコン号を駆ってハトを追え。ハトが到着したのはマランダ。昔はベクタと陸続きだった町である。

マランダには、ハトが運んでくる手紙を待ち続ける女性が住んでいた。名前はローラ。モブリスの村で倒れた兵士に手紙を送り続けていた女性である。しかし、相手の兵士は起きあがれぬほどの重傷だったし、なによりもモブリスは裁きの光によって焼き尽くされているはずなのだ。なのになぜ、まだ手紙が届くのだろう。

机の上の手紙を読むと、その言葉遣いはまぎれもなくカイエンのものである。手紙を書いているのはカイエンなのか？　とするならば、ハトが飛んでいく先を追えばカイエンに会えるはず。一行は再びファルコン号に乗り込み、ハトの後を追え。ハトが到着したのはウソつきたちの住む町、ゾゾだった。

←すでにいないはずの恋人からの手紙を受取っている女性が

←カイエンらしき剣士がマランダを訪れた形跡あり。近くにいるのだろうか

←ローラの手紙は、誰がどう見てもカイエンの手によるもの。なぜカイエンが？

マランダの町・品ぞろえ一覧

宿屋	200

防具屋	
クリスタルのたて	7000
クリスタルヘルム	10000
ちかいのヴェール	9000
くろしょうぞく	13000
どうしのローブ	13000
クリスタルメイル	17000

武器屋	
グラビティロッド	13000
ソードブレイカー	16000
ファルシオン	17000
かとん	500
すいとん	500
らいじん	500
このはがくれ	250
かげぶんしん	500

ONE POINT　各種の地方を見てみよう

マランダには、各地の様子を見せてくれる女性がいる。飛空艇で飛びまわる前に、いろいろ場所を見てみるのもいいだろう。以前とはまったく違う、荒れ果てた風景しかないけど。

←見られるのは3カ所のみ。たいしたもんではない

飛空艇を入手して、行動の幅が一気にUP

飛空艇を入手し、マランダまでやってくるまでは、ほぼ１本道のストーリーである。しかし、この後は、どこをどう移動するのも自由になる。その気になれば、このままラスト・ダンジョンへ突入することも可能。めちゃくちゃ自由度が高い構成になっている。

しかし、勝手に飛び回っていると、いきなりレベルの高いモンスターが出るところへ行ってしまうおそれもある。行き忘れたダンジョンや、経験しないイベントがあるままで、ゲームが終わってしまうかもしれない。『ＦＦⅥ』の中に込められたシナリオを全部経験するためにも、あるていどの方向性をもってプレイするのがいいだろう。

今後に紹介する町、ダンジョンは、だいたいこの順序でプレーするとスムーズだよ、という順に並べておいた。すでにたっぷりと『ＦＦⅥ』をやり込んだという人以外は、それを参考にしてほしい。

←マランダに到着したことで１本道シナリオは終わり

←あとはどこへ行くのも自由。なんならラストダンジョンも

フィールドにいるモンスター図鑑

8 空の上

デスゲイズ

炎と聖が弱点。戦闘終了後にHPを回復しないので、何度も戦っていればいつかは勝てる。

HP：55555
属性：毒／冷

ゾゾ街の裏山

ウソつきだらけのゾゾ街。この街で、錆びついて開かなかった扉がひとつだけあった。その扉の奥には、岩山をくりぬいたかのようなダンジョンが続く。素早いモンスターばかりが出現するこのダンジョンの奥に、頼もしい仲間であるカイエンがいるというのだろうか。一行は奥へと進む。

イベント発生条件
マランダでローラと話し、彼女のともに届いた手紙を読んでから来ればいい。

錆びついた扉の奥には洞窟が

全員がウソをついているかに思えるゾゾ街にも、たったひとりだけ本当のことを言うヤツがいる。街の北、屋外をうろついてる男だ。この街で唯一の信頼できるこの男に話かけると、サビトレールをもらうことができる。錆びついた扉を開けることができるアイテムだ。これでビルの階上にある扉を抜け、そこに広がるダンジョンへ進めるようになる。

ダンジョンの奥には、予想どおりカイエンがいた。偽の手紙を書いたり、わざわざ造花を送ったりしていたことがバレ、真っ赤になって恥じるカイエン。しかしみんなの説得によって仲間に加わってくれる。これで5人目。次の仲間を探しにいこう。

←街とは名ばかり。どこでもモンスターが出現するもんな

↑カイエンはここにいる。なぜか花なんぞを造っているようだ。似合う？　似合わない……

ONE POINT 失った愛の代償として

妻と子を失ったことを、カイエンはずっと悔いている。しかし、彼はそのことと直面せず、「ローラに手紙を送る」という代償行為を続けた。カイエンは、まだ心に迷いを残している。

←自分の過去を見つめるのを嫌がっている。心の底で

ONE POINT 宝箱を無視するもよし

世界の散らばっている8匹の竜。その中の1匹がこのダンジョン内に巣食っているのだ。まだ勝つのはツライだろうから、竜が隠れている宝箱は無視しておくのもいい。

←むやみなレベルで戦うとメタクソにやられるからね

参加キャラ⑥ カイエン

この1年間、手紙を送り続けていたわけではなく、剣の修業もしていたらしい。以前は使えなかった必殺剣をおぼえているはずだ。ただし、まだ最後（8つめ）の必殺剣は覚えていない。それは心の迷いがなくなったときに覚える。

←必殺剣はあいかわらず強烈。仲間に加わって心強いぜ

名シーンダイジェスト

←この男だけは信頼できる。あとは全員ウソしか言わない

←扉を抜けて奥へ進む。いきなりダンジョンが待っている

←素早いモンスターと手クセの悪いモンスターも多い。あ

←カイエンは頂上にいた。やっと見つけたぞ。仲間にしよう

ダンジョンにいるモンスター図鑑⑨ ゾゾ街の裏山

パニッシャー

属性も弱点もない。ただしこっちがアイテムを盗むと盗み返してくるのだ。

HP：2191
属性：なし

グラシャラボラス

弱点は毒。特殊攻撃で右アッパーをくり出す。マッスルベルトを持っているぞ。盗むか？

HP：4771
属性：なし

8竜

ゾゾ山のダンジョンの途中、宝箱の中に眠っているストームドラゴン。いきなり強いのでびっくりしたかもしれないが、こいつは伝説の8竜の中の1匹なのだ。アイスシールドなどの風の属性に弱い防具は外してから戦え。

ルリダン

最大6匹の大集団で出現する。風と炎が弱点なので、全体攻撃で一気にカタをつけたい。

HP：2079
属性：なし

オリエントデビル

弱点はなし。ただ強烈な特殊攻撃もないので安心していい。パニッシャーとともに出現。

HP：1759
属性：毒

ストールンベア

弱点は炎。アイテムを盗み、そのあとで逃走すると言う卑怯なことをしてくるイヤなヤツ。

HP：2409
属性：なし

ストームドラゴン

風属性の全体攻撃を多用して攻撃してくる。弱点は雷。まだ戦わないほうが無難かな？

HP：42000
属性：風

獣が原のどうくつ

一度出会ったモンスターが再び登場する獣が原は、世界が崩壊しても変わらずに存在する。しかしそこにはモブリスの村はなく、モンスターがうろつくダンジョンが生まれていた。何人かがそこに住みつき、どうにか生き延びているのである。そしてここには、ひとりの男がたどりついていた。

イベント発生条件

魔大陸でシャドウを見捨てていなければ、ここに来ただけで発生する。

名シーンダイジェスト

←こんなところに見慣れない洞窟が。中には誰がいるのか？

←イヌが出迎えてくれた。どこかで見たような気が……

←内部はモンスターも出現するダンジョンだ。人もいるけど

←あ、シャドウを発見。なんだかボロボロの状態なのである

入り口にイヌ、では中には？

獣が原の中央あたりに、新しいダンジョンが作られている。入り口をのぞいてみると、どこかで見たイヌがこっちを見て吠えているはずだ。しかも吠えた後でダンジョンの奥に駆けていく。まるで一行を呼んでいるかのようだ。そう。このイヌこそインターセプター。

ダンジョンの奥に進むと、そこにはシャドウが倒れている。ボスを倒し、助け起こしてあげよう。ただし、すぐに仲間に加ってはくれないけれど。

また、何人かいるダンジョンの住人からはガウのことが聞けるはず。そうか。3人で歩いていればいいんだな。

↑こんなところでも住めば都。人間が暮らしているようだった。ガウの情報が聞けるぞ

↑北の森に出現する恐竜についてのメッセージも得られる。とっても強いということだ

ONE POINT シャドウを見捨てると

ところで魔大陸から脱出するとき、シャドウを待たなかったらどうなるのか？　もちろんシャドウはあそこで死んでしまうのだから、つまり、ここには登場しないことになる。2度と仲間に加えることはできないのだ。

↑あれ、シャドウがいないぞ。死んでしまったのだろうか。見捨てちゃったからなぁ

参加キャラ⑦ シャドウ

ダンジョンから救い出しても、シャドウはすぐにパーティーに加わってくれるわけではない。いったんサマサの村に連れていくものの、シャドウはすぐに姿を消してしまう。どうやらコロシアムにいってしまったらしい。仲間にするのはそちらでのことになる。入手したがってる物を賭けると…。

ところで後半になると、シャドウの過去が語られるようになる。シャドウを仲間に加えた状態で宿屋に泊まると、シャドウの夢が紹介されるのである。シャドウは実は何者なのか？　他の主要キャラとも関係がありそうなのだが、それは誰となのか……？

←戦闘はともかく、過去のことは知りたいよね。コイツ

ダンジョン内モンスター図鑑

⑩ 獣が原のどうくつ

人が住んでいるのにモンスターが出現する不思議なダンジョン。大半はトゥカッターの単独出現なので、あまり心配するほどのことはない。ただし宝箱にひそんでいるデスペナルティーはちょっとだけ強い。なお最後に登場するボス、キングベヒーモスとは2連戦になるので最初の戦いでパワーを使い切らないよう注意しよう。

←人が住んでいるすぐ横でモンスターに遭遇することも。なんで？

トゥカッター

風と炎を弱点とする。特殊攻撃としてブラッドシックルをかけてくる。けっこう強い。

HP：2500
属性：冷

ゴーキマイラ

弱点はない。ＨＰも高い上、6種類もの強烈な特殊攻撃をかけてくる困ったヤツだ。

HP：7191
属性：なし

デスペナルティー

宝箱の中に潜むモンスター。聖と炎を弱点とする。死の宣告をかけてくることも。

HP：8000
属性：毒

BOSS

後ろから前から2連戦。同じ名前なんだけど属性や弱点が違うので別々の戦法で戦う必要あり。

キングベヒーモス

同じ名前のモンスターだが、属性や攻撃方法が違うので注意。正面から戦うヤツが毒属性で弱点は聖と炎。バックアタックをかけてくるヤツの属性は冷気で、弱点は毒と炎である。どっちも強いぞ。

HP：19000　属性：毒
HP：19000　属性：冷

獣が原

世界が崩壊し、バラバラになってしまった12人。しかし、もともと天涯孤独の身であるガウは、故郷である獣が原に舞い戻り、昔と変わらない生活を続けているようだ。獣たちに混じり、大地を歩きまわっているガウに出会い、仲間に加えよう。今度はほしにくはいらない。会うだけでいいぞ。

イベント発生条件

3人で冒険していないとダメ。ガウが仲間に加わってくれないのだ。

野性児はまた獣の群れの中に

獣が原のどこかに、ガウはいる。しかし別に探す必要はない。ファルコン号の中でパーティーを組み直して、3人になって獣が原を歩いていればいいのである。いずれガウが現れて、まるで昨日別れたかのように無邪気な声で「なかまー、なかまー」と言ってくるはずだ。いいヤツである。仲間にいれてあげよう。

ところで、獣が原のどうくつでも聞いたように、獣が原の北には不思議な森がある。獣が口を開いているようにも見えるこの森に足を踏み入れると、メチャクチャ強いモンスターが出現してくるはずだ。パーティーが強くなってきたら倒しにいこう。いいアイテムを持っているので、それらを取っては売ればいい金になる。また、こいつらは強烈な特殊攻撃をしてくるので、こいつらが獣が原に出てくるようになれば、ガウの「あばれる」がとてつもなく強力な攻撃になってくるのだ。

↑アフロチックなメロディーが流れる地域が獣が原。ガウはどこにいるのかな、っと

↑洞窟の住人が恐れている恐竜たちは、この森にいるようだ。とてつもなく強いのだ

参加キャラ⑧ ガウ

後半になってから本来の力を発揮する「もっとも遊びがいのあるキャラ」。強烈な特殊攻撃をしてくるモンスターが多いので、それらのモンスターに「とびこむ」と、スゴイ能力を身につけるのだ。ところでこの1年前で、誰もが少しずつ変わっていった中、まったく変わっていないのはコイツだけだろう。

←どこまでも変わらないんだね。返事は大声で「はう！」

名シーンダイジェスト

←3人で戦闘していればいい。4人だとガウは登場しない

←ほうら、ガウが出てきた。キョロキョロしているぞ

←そして変わらない口調で言ってくる。いいなぁコイツ

フィールドにいるモンスター図鑑

11 ナルシェ～フェニックス～ジドール

グランインセクト

弱点は炎。特殊攻撃の「グランドシックル」で攻撃してくることも。けっこう強い。

HP：4500
属性：なし

クロウラ

弱点は冷気。しょくしゅ、かいおんぱ、きゅうしゅうなどの特殊攻撃あり。

HP：3200
属性：なし

ティラノサウルス

同じく森の中にいる恐竜。冷気に弱い。ガウに飛び込ませるとメテオが使えるように。

HP：12770
属性：なし

バジリスク

弱点は冷気。特殊攻撃の「せきかにらみ」でこっちを石にしてしまうのが困りモノ。

HP：5000
属性：なし

スプリンター

走るのが速い人（？）。弱点は雷。風属性の特殊攻撃を得意とするモンスターだ。

HP：4500
属性：なし

プレランタール

弱点は炎。ライフシェーバーでこっちのHPを削っていく攻撃もしてくる。

HP：6200
属性：水

サボテンダー

非常口（笑）。植物のくせして水と冷気に弱い。コロシアムにいけばすぐ会えます。

HP：3
属性：なし

リーチフロッグ

カエルだから弱点は冷気。さらにカエルだからジャンプ攻撃までしてくるのだ。

HP：3511
属性：なし

リカオン

典型的な獣系モンスター。弱点は水。通常攻撃以外には「ひっかく」で攻めてくる。

HP：250
属性：なし

ブラキオレイドス

森の中にいる恐竜。とてつもなく強い。メテオやアルテマまで使ってくるぞ。

HP：46050
属性：なし

スラッグクロウラ

弱点は水と冷気。はないきで全員が吹き飛ばされても負けにはならないのだ。

HP：12018
属性：なし

ナルシェの炭坑

強力な軍事力で自治を貫いてきたナルシェ。そんな過去の日の栄光はとっくに消え去り、いまやモンスターが暴れまわる町になり下がっていた。扉は閉ざされ、人の姿はない。しかし人じゃない仲間ならばここにいる。そしてまた、奥の氷原地帯を抜ければ、そこには氷づけの幻獣も待っている。

イベント発生条件
いつでも来ることはできるが、ロックがいないと建物の扉は開かないので注意のこと。

名シーンダイジェスト　町の中に人の姿はないけれど

←最初の曲がり角を右へ。ここからは山頂まで一本道だ

←外と中を交互に抜けて山を登っていく。出口はまだか

←氷原にはフリーズドラゴンもいる。無視しようか最初は

すべての扉は閉じている。ロックが仲間に加われば開けられるのだけれど、いないのだから用はない。ふたつあるダンジョンへ進んでいこう。モグのいるダンジョン、そして幻獣ヴェリガルマンダがある山頂へ向かうダンジョンである。ヴェリガルマンダとは戦うことになるのだが、勝てば自分の体を魔石にして託してくれる。

なお、ここにも8龍の中の1匹、フリーズドラゴンがいる。もし戦うのなら炎の魔法を多用すること。

家にはカギがかかっているし…
トレジャーハンターでもないかぎり
あのカギはあかないぜ…
ちっ！

←ナルシェの町の扉はがっちりと閉まっている。凡人には開けられるはずもない

←1年間も山頂に置いてあった幻獣。話しかけると戦いになる。そして勝てば…

ONE POINT　序盤で無視した人は？

前半戦でモグを仲間にしていない人でも、ここで仲間にすることができる。アイテム欲しさに見捨てた人はダメだけどね。

モグ「みんな！
みんな死んじゃったと思ってたクポ！
生きてたクポー！　よかったクポー！
ボクもいっしょに戦うクポ！！

←モーグリの巣。昔はうるさいくらいモーグリがいたのに

参加キャラ⑨

モグ

あれだけいっぱいいたモーグリたちも、世界が崩壊した今ではモグひとりだけになっている。会いにいけば、すぐ仲間に加わってくれるはずだ。地形にあわせて魔法を覚えていくので、いろいろなところに連れていって「おどり」を覚えさせよう。ただ、すぐ転ぶのが難点なんだよな。

←なんであんなに転ぶんだろ。でもそこが可愛いのか

ダンジョン内モンスター図鑑

⑫ ナルシェ炭鉱

ここで紹介しているのは山頂へ向かうダンジョンに登場するモンスターである。モグの巣とつながっているダンジョンのものではない。

氷に包まれた山頂に向かう道だけあって、炎を弱点とするモンスターが多いことが特徴。武器も装備も炎属性のものにしていくとかなり楽。フレイムロッドなども有効だ。間違ってもアイスシールドなどは装備するな。

トライアライド

弱点は毒。こいつも特殊な攻撃はほとんどしてこない。ただしHPはやや高め。

HP：3100
属性：なし

マグナローダース

同じ名前だけど属性や弱点が違う。こちらはファイア系の魔法を使う。弱点は冷気なのだ。

HP：250
属性：なし

8竜

疑似シミュレーションをしたところにいる。触れなければ戦わないですむ。

フリーズドラゴン

とことん冷気属性の攻撃をかけてくる。もちろん弱点は炎。ガンガン攻めるしかない。

HP：24400
属性：冷気

ルガヴィ

炎を弱点とするモンスター。直接攻撃だけでなく「だきつく」攻撃もしてくるぞ。

HP：1877
属性：なし

ウィザード

6種類の魔法を使って攻撃してくる魔法使い。弱点は毒と雷。HPは高くないんだけどね。

HP：1677
属性：なし

BOSS

幻獣と話しかけると戦いが始まる。氷りついて動けなくなることも。強敵。

ガルム

属性も弱点もなし。あまり特殊攻撃はしてこない。ふつうのザコである。

HP：1510
属性：なし

マグナローダース

弱点は炎。ブリザド系の魔法を得意とする。ときどき「ホイール」で攻撃することも。

HP：420
属性：冷気

サイコ

こいつも魔法使い系モンスター。魔法ならぬサイコショックで攻撃してくる。弱点は冷気。

HP：900
属性：炎

ヴェリガルマンダ

パーティーを凍らせるフリージングダストが強烈。弱点である炎を使って戦うのみ。

HP：30000
属性：冷気

ウーマロダンジョン

山頂から幻獣ヴェリガルマンダがなくなると、そこから先へと進むことができるようになる。さらなる深いダンジョンが待っているのだ。その奥にいるのは、ナルシェに伝わる雪男伝説の主人公。凶暴そうな風貌を持つ白毛の大男である。ぜひ戦力として仲間に加えたいところではあるけど……。

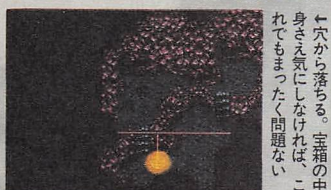
イベント発生条件

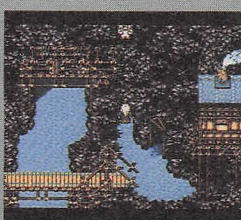
ヴェリガルマンダを倒して、モグを仲間にした上で行けばウーマロを仲間にできる。

雪山のさらに奥にいる謎の影

ヴェリガルマンダがいなくなった雪上の山頂から飛び降りると、新たなダンジョンへと行くことができるのだ。こっちをカッパにしてしまうモンスターや、「歩数ダメージ（いままでの歩数÷32）」などというとんでもない攻撃をかけてくるヤツなど、クセモノばかりが登場してくる。また、このダンジョンはいたるところに落とし穴があるけれど、落ちても心配はいらない。それで正解なのだ。下へ下へと進んでいけばウーマロに会えるのだから。

←穴から落ちる。宝箱の中身さえ気にしなければ、これでもまったく問題ない

ウーマロと出会うと戦闘になるが、こいつは戦闘途中でステータスを上げるという反則技をしてくる。いつステータスが上がってもいいように、HPに注意しながら戦いたい。倒せば静かになり、モグの説得で仲間に加わる。

ONE POINT 姿だけなら見えてたぞ

このウーマロ。姿だけならナルシェの町からでも見ることができる。かなり前から見えてたはず。いつから気づいてた？

←あ、画面の右上にチラッと見えた。あ、もう消えてる

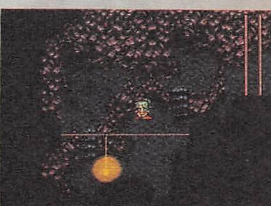
参加キャラ⑩ ウーマロ

モグの説得によって仲間に加わるウーマロ。骨を使った彫刻を作り続ける芸術家なのである。

ただしこいつはコマンド入力を受け付けず、勝手に戦い続ける。しかもただ戦うだけでなく、仲間を投げ飛ばして敵にダメージを与えるなど、想像もつかない戦いを見せてくれる。楽しいヤツだ。

←年齢は数え始めてから4才だとか。まだ子供なの？

名シーンダイジェスト

←勇気を出して山頂から飛び降りる。そこにはダンジョン

←広くはないけどスイッチやら落とし穴がたくさんある

←雪男は芸術家。その部屋には骨の彫刻が飾られている

ダンジョン内モンスター図鑑 ⑬ ウーマロダンジョン

なにしろカッパ。どこまでもカッパ。アクセサリーで防護しておくか、少なくともイエローチェリーを大量に買い込んでから乗り込んだほうがいい。

また、強烈な攻撃をしてくトンベリは、ふつうのレベルでここに到着した人には倒せない可能性あり。出会ったら逃げる、というくらいの心がまえでいるように。トンベリーズにいたっては論外もいいところ。強すぎるってば。

ノーティ

弱点は炎。たいして強くないけど何匹もセットで登場するので面倒くさいのだ。

HP：1000
属性：なし

アネモーヌ

弱点は炎と雷。属性とダブっているけど本当です。カッパタッチもする。おまえもか！

HP：2000
属性：水／雷

ツァマキエル

弱点は冷気。なぜ雪山の奥にいるモンスターなのに冷気に弱いのだろう。変なの

HP：2000
属性：なし

イルルカンカシュ

弱点は炎。特殊攻撃は「なかまづくり」である。どこまでもカッパがついてまわる場所だ。

HP：2000
属性：雷

トンベリ

姿は可愛いけど、とんでもなく強い。弱点は雷と炎。歩数ダメージは強烈すぎる。

HP：8000
属性：水

オニオンダッシュ

弱点は水と雷。特殊攻撃のカッパソングがやっかい。アルシンドになっちゃうヨ

HP：2000
属性：なし

トンベリーズ

宝箱にひそんでいるトンベリの大群。炎が弱点。包丁だけでなく、ホーリーでの攻撃も

HP：14001
属性：水

BOSS

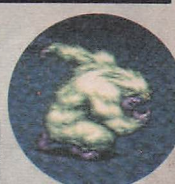
骨の彫刻のある部屋。その奥に伝説の雪男が住んでいる。話せばわかるのだろうが、聞く耳を持たないし頭もよくないから戦いになってしまうのだ。

しかも、こいつ、かなり強い。ときおりタックルで大量のヒットポイントを奪っていくので、つねにHPをフルにして戦うようにしよう。あとは弱点をついて魔法で攻撃すればいい。

ちなみに後ろの出口を抜けると町まで戻ってしまう。戦うつもりなら、絶対に出口には近づかないこと。最初からやりなおしになるぞ。

ゆきおとこ

HPが少なくなるとステータスを上げる嫌なヤツ。弱点は毒と炎。タックルは強烈だ。

HP：17200
属性：冷

ジドールの町

もちろんもっと先に来ることもできる。しかし「世紀末の到来」を浮き世ごととしかとらえていないこの町は、ひととおりの地域を紹介し終えてから語りたかった。世界で唯一、崩壊前と崩壊後とで姿も雰囲気も変わらないジドールは、破滅をモチーフとする『FFVI』の中でも異彩を放っている。

イベント発生条件

来るだけならいつでもOK。あいかわらずブルジョアジーたちが元気に暮らしている。

名シーンダイジェスト

←ちょっとくらい地形が変わっても気にしない人たち

←女の子も無邪気。他の地方の子供たちとはかなり違う

←どんなときでも心にゆとりを持っていそうな人たちだ

←所詮、ジドールの住人にしてみれば危機感などないのだ

浮き世と離れた金持ちの町は

世界が崩壊する前から、ジドールだけは異世界だった。大地とともにのどかに暮らすでもなく、機械文明の恩恵にあずかるでもなく、ただ金持ちが金持ちとして暮らす。そんな不思議な場所だったのだ。

世界が崩壊し、いたるところに嘆き悲しむ人がいるというのに、この町だけは変わらない。この地に住む彼らにとって、世界の崩壊は「世紀末を思わせる絵が流行する」ていどのものなのである。崩壊前と変わらず劣悪な環境が変わらないゾゾとは正反対。鏡の表裏の関係なのである。

唯一の不安材料といえば、魔物とは無関係（と彼らは思っている）な幽霊さわぎだけなのだ。アウザーの屋敷。アルブルグやコーリンゲンで聞いた情報を合わせてみれば、ここに飾られる絵に重要なポイントが隠されていることは明白だ。そういえばロックが来ていたという情報もあった。

↑住人が恐がっていたのはモンスターでもケフカでもなく、町の中にいると噂されている幽霊のことだったりする。なるほどね

ジドールの町・品ぞろえ一覧表

宿屋	250

チョコボ屋	250

武器屋	
マンイーター	11000
パルチザン	13000
クリスタルソード	15000
スナイパー	15000

防具屋	
サークレット	7000
くろずきん	7500
クリスタルヘルム	10000
くろしょうぞく	13000

アクセサリー屋	
プリンセスリング	3000
きょじんのこて	5000
プロテクトリング	5000
てんしのはね	5000

道具屋	
ハイポーション	300
エーテル	1500
フェニックスのお	500
せいすい	300
ばんのうやく	1000
テレポストーン	700
ねぶくろ	500
テント	1200

ONE POINT 皇帝はまだここにいる

ガストラ皇帝。彼が頼んだ肖像画はここに飾られている。今までの情報から、この絵に秘密が隠されているのは明白だ。……だが、調べてみても何もない。これであきらめてしまう人もいるだろうが、それではダメである。「皇帝の絵に2回話しかける」ことが必要なのだ。わかる？

←ガストラ皇帝の絵は1度調べただけじゃダメなの

貴重品もドッサリ！ オークション

世界がボロボロになっているというのに、莫大な金額で芸術品を競り落とす競売場は活気であふれている。ときおり、どう考えても競り落とせない（よね？）アイテム（1200分の1飛空艇とかカッパのロボットとか）を競り落とす金満親子がいたりして、ブルジョアの臭いがプンプンしている。しかし、ここはなかなか冒険に役立つアイテムが出品されたりする重要なポイントでもあるのだった。

いくつかをピックアップして右に紹介しておいたので参考にしてほしい。とくに魔石は無理してでも勝っておきたい。一度パスすると、次の出品を待つのが面倒なことだし。

↑ノー天気な会場の音楽が浮き世を忘れさせてくれる。さすがはジドール。金持ちの町

ブレイブリング

アクセサリー。攻撃力、魔法攻撃力がともにアップする。あまり重宝するようなものでもないが、まだ持っていないのならひとつくらいは買ってみたい。そんなに高くないよ。

そよかぜのマント

アクセサリー。装備すると敵の攻撃をよけやすくする。ブレイブリング同様、あまり無理して入手すべきものではないけれど、ひとつも持っていないなら競ってみるのもいい。

魔石ゴーレム

なんと魔石さえもが競売場に出品されている。味方全体を守る召喚魔法アースウォールを使うこともできるし、ぜひ入手したい。たったの（？）10000ギルで競り落とせる。

魔石ゾーナ・シーカー

競売場で出品されているもうひとつの魔石。味方全体にシェルをかける召喚魔法マジックシールドが使えるようになる。こちらはちょっと高めだが、それでも20000ギルでOKだ。

ふしぎなダンジョン

アウザーの屋敷の幽霊騒ぎは、やはりモンスターたちのしわざだった。屋敷の左下にある女性のものらしき絵。そこからモンスターが飛び出してくるのだ。戦いに勝っても戦闘は終わらず、一行は絵の中に飛び込むことに。そこには現実とはまったく違う不思議議なダンジョンが広がっていた。

イベント発生条件

アウザーの屋敷に足を踏み入れると発生。左下の絵を調べると奥へ進める。

幽霊騒ぎの正体やいかに

アウザーの屋敷に入っても、不思議な力に引き戻されて階段を登ることができない。やはり幽霊のしわざ……ではなく、モンスターのしわざなのだ。アウザーの日記を読んだあとで2階に進み、左下の絵を調べてみるとモンスターが出現。倒すと、一行はダンジョンへと吸い込まれていくのだった。

絵の世界の中での冒険。ダンジョンを進み、宝箱の絵を調べるとボスのもとへと行くことができる。その部屋の奥には、なぜかリルムの姿が、彼女のありあまる絵の才能のためだろうか。はやく助けなくては。

←屋敷の中は暗く、いかにも幽霊が出てきそう。いや、やはりモンスターのしわざ

←ズラリと並んだ絵。アウザーは腕のいい絵描きに描かせるが好きだとのことだ

←謝罪するアウザー。まあいいか。リルムも仲間になったことだし、水に流そう

固定キャラでアイテムも

固定ボスを倒しながら奥へ奥へと進んでいくダンジョンなので、とくに神経を使わなくてもアイテムが入手できる。何を取ったのか忘れがちなので、あとで確認してみるように。

参加キャラ⑪

リルム・アローニイ

父親がわりのストラゴスとは離れ、なぜかアウザーの屋敷で絵を描いてたリルム。ボスを倒せば仲間に加わってくれる。あいかわらず直接攻撃などはショボイけど、膨大なモンスターが出現する後半部では「スケッチ」で戦うのが楽しい。だんちょうのヒゲを装備して「あやつる」のもいい。

←さらに言葉遣いが悪くなり、だけど少し成長したようだ

名シーンダイジェスト

←いきなりミスティが登場。絵を見ていただけなのに

←なぜこんなところにダンジョンが。ここは現実なのか?

←ボスがいた。その前にはリルムもいる。救出せねば

ダンジョン内モンスター図鑑 14

絵のダンジョン

絵の中の世界なのである。そして登場する固定モンスターたちは、どれもが魂の乗り移った絵に過ぎないのだ。所詮は紙に描かれているものに過ぎないのだから、燃やしてしまえば灰になる。というわけで、ザコキャラは別としても、固定ボスにはファイア系の攻撃をするのがベスト。最後に登場するチャダルヌークも、姿こそ変わるけど炎には弱いままなのである。

マインボール

弱点は炎。ライフシェーバーなどでこっちのHPを削ってくることもある。

HP：2095
属性：なし

ミスティ

弱点は毒。ダンジョンの入り口で戦う絵のモンスター。ケアルラなど各種魔法を使う。

HP：3580
属性：なし

カラドリウス

こいつも弱点は炎。通常攻撃とくちばしによる攻撃しかしてこない。あんまり強くないな。

HP：885
属性：なし

ロフレシュメドウ

弱点は炎。同じく絵のモンスター。美しい容姿を駆使して誘惑攻撃をしかけてくる。

HP：2200
属性：水

2種類の姿を使い分けての攻撃をしかけてくる。属性や弱点がそれぞれ違うから困りものなのだ。

BOSS

チャダルヌーク

サンダラ、サンダガを主体に攻撃してくる。弱点は聖と炎。絵だから燃えやすいのだな。

HP：30000
属性：雷

ネイショリズム

弱点は毒。通常はブラッドダンスをしているが、ときどきモノを投げて攻撃してくる

HP：2539
属性：なし

クアールキャット

弱点は水と炎。そのくせしてファイヤーボールなどで攻撃してくる変なヤツ。

HP：1115
属性：なし

ナラカミーチェ

炎が弱点。ポイズンキッス、子守歌、死の宣告などの多彩な特殊攻撃を得意とする。

HP：4889
属性：なし

チャダルヌーク

こちらも弱点は炎。子守歌などで眠らされるとピンチになりがち。特殊攻撃が多彩なのだ。

HP：50000
属性：水／雷

フェニックス

アルブルグ、コーリンゲン、ジドール。3つの町での情報を合わせ考え、皇帝の絵から情報を引き出してみれば、ロックがどこにいて何をしようとしているのかがわかるはずだ。そう彼は秘法を求め続けているのである。その地の名前はフェニックス。それが何を意味するかは説明するまでもない。

イベント発生条件

場所さえわかっていればいつでも行ける。ただし仲間が8人になってからがベスト。

名シーンダイジェスト

2組で息を合わせて奥へ進め

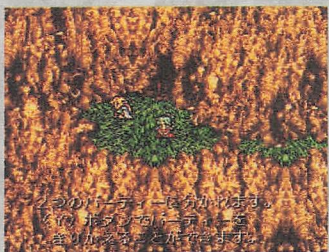
←この地形をみつければいい。ロックはこの中にいる

←内部はややこしいダンジョン。ひとすじ縄ではいかない

←ロックはここで伝説の秘宝を探しているのだった

ＦＦシリーズ史上初、２組のパーティーで同時に攻略するダンジョンである。２組のパーティーの操作はYボタンで切り替えられるので、交互に移動させながら奥へと侵入していくのだ。

このダンジョンの床には、いたるところにスイッチがある。その上に乗っている間だけスイッチが作動し、別のところにある扉が開くのだ、一方がスイッチを踏む役になって扉を開いている間に別のパーティーを操作し、またそちらのパーティーがスイッチを踏んでいる間にもとのパーティーを移動させ、とパズルを解いていくようにダンジョンを攻略することになる。

もちろんその間にもモンスターは出現するので、２組のパーティーはそれぞれちゃんとした戦力がないとツライ。いままでは４人分だけあればよかった装備やアクセサリーも８人分あったほうがいい。しっかりと買い物をしてから挑戦したいダンジョンなのだ。

↑２組のパーティーを編成しなくてならない。バランスよく編成しないとあとで苦しむ

↑一方がスイッチを入れている間にもう一方が進む。このくり返しで進んでいくのである

登場キャラ⑫

ロック・コール

ダンジョンの奥深くで伝説の秘法を探しているロックと出会うことができる。攻撃するための戦力としては物足りないロックだが、「ぬすむ」もしくは「ぶんどる」ことができる彼の能力は重宝する。後半戦ともなると、けっこういいアイテムを持っているモンスターも登場するからだ。

←アイテム盗みのスペシャリスト。終盤も重宝するはず

ダンジョンにいるモンスター図鑑

⑮ フェニックス

セヴェアク

このダンジョンの特徴である「冷気を弱点とするモンスター」。特殊攻撃もなかなか多彩。

HP：2077
属性：炎

ウロボロス

冷気が弱点、HPだけを見ればスーパーザコだが、見かけに騙されてはいけない。

HP：50
属性：炎

8竜

ここフェニックスにも伝説の8竜はやってきている。炎属性のモンスター、レッドドラゴンである。水や冷気の属性魔法を使って攻撃したい。

こいつはサザンクロスやレベル4フレアを使って攻撃してくるので、こっちのキャラの中にレベルが4の倍数の人がいる場合は、別のところで経験値を稼いでレベルを変えてから戦うのがいい。さもないと、かなりのダメージを覚悟しながらの戦いになる。無駄な弱点を抱えておくのはよくないぞ。

フェイズ

弱点は冷気。ザコキャラにすぎないヤツだが、HPしかなり高い。さすがは終盤の敵である。

HP：4550
属性：炎

ネクロマンサー

弱点は聖と炎。デスやデジョンなどの強烈な魔法を駆使する強敵。一撃死はやめてくれ。

HP：3525
属性：毒

カオスドラゴン

弱点は冷気。HPの高さはボスレベルだが、こいつは8竜でもなんでもないのだ。

HP：9013
属性：炎

クリュメヌス

弱点は聖。ファイア、ファイラ、ファイガをはじめとし、各種魔法を駆使するモンスター。

HP：3815
属性：なし

シーフラワー

弱点は雷と冷気。植物系のモンスターだから知能はないのだ。魔法攻撃の心配はない。

HP：4200
属性：水／炎

ガリュプデス

弱点は冷気。属性そのものは炎なのだが、風を利用した攻撃をしかけてくるのである。

HP：6013
属性：炎

レッドドラゴン

水と冷気が弱点。ファイア系の魔法はしかたないとして、レベル4フレアには注意しよう。

HP：30000
属性：炎

ゴゴダンジョン

シリーズ前作で好評だったゴゴが再登場。まともにプレイしていては発見できそうにないダンジョンの奥で、パーティーがやってくるのをじっと待っている。年齢も職業も経歴のすべてもが謎に包まれたゴゴ。彼を仲間にするためには強敵がうろつくダンジョンの奥まで行かなくてはならない。

イベント発生条件
行こうと思えばいつでもOK。入りかたさえ知っていればいいのだけれど……。

魔物の口から吸い込まれて

小三角島。たった1種類のモンスターしか出現しないこの場所に、14人目のパーティーキャラ、ゴゴが隠れているのだ。しかしフィールドにその姿は見えず、かといってダンジョンの入口らしきものもない。あるのは地中から顔を出し、大きく口を開いているモンスターだけ……!?

そう。この口の中に吸い込まれてしまえば、そこにダンジョンが広がっているのだ。しかも橋から橋へと渡り歩いていくトリッキーな部分も用意されていて、わずかながら反射神経も要求されるという異色のダンジョンなのである。その奥にいるゴゴと出会い、仲間に加えることができる。どんな攻撃であろうとマネしてくれる万能キャラの誕生なのだが……！

↑叩いちゃダメ。倒しちゃダメ。ひたすら吸われるのを待つのが正解だ。気づかないよな

↑ダンジョン内部はパズルっぽいところも。うまく盗賊に振れないように進んでいこう

登場キャラ⑬

ゴゴ

ものまねしかしない人間。戦闘でも自分の直前に行った見方の攻撃をマネするだけなのだ。ということはゴゴの前に強烈な攻撃をしておけば、ゴゴも同じ攻撃をしてくれるということ。とても便利。さらには味方のコマンドを自分のものにすることも可能。スゴイぜ。

↑遊びキャラとしてパーティー内にいるとかなり楽しい

名シーンダイジェスト

↑小三角島。情報がなければ降りることすら考えない?

↑ダンジョンに降り立ったところ。上の光が出口である

↑奥へ進む。モンスターがけっこう強い。苦戦するかな

↑ゴゴを発見。なんでもマネする不思議な人間（なのか?）

フィールドにいるモンスター図鑑

16

小三角島

世界の北東にある小さな島。世界地図では点ほどにしか確認できない、誰もが見過ごしてしまいそうなこの島にこそ、重要な秘密が隠されているのである。そう、ここここそがゴゴダンジョンの入り口なのだから。

その入り口となるのがゾーンイーターの口。この島に唯一登場するモンスターだ。全員が吸いこまれるまでひたすら待てばいい、戦う必要はない。逃げる必要もない。ただ待て。

ゾーンイーター

弱点は炎。と書いて見たところで倒したってしょうがない。戦う必要もないのである。

HP：7700
属性：冷

ダンジョンにいるモンスター図鑑

17

ゴゴダンジョン

どこまでも無系統にバラバラなタイプのモンスターが集まっているのが特徴か。ガツンガツンと戦ってくるヤツ、魔法をとなえまくるヤツ、無意味に腰を振るヤツ、はたまた大半の属性を吸い取ってしまうヤツまで多種多様。まったくもって計算のしようがないので、モンスター1匹1匹の特徴を、出会うたびに確認するしかないであろう。どいつも強いのだ。ホントに。

カムイ

弱点は毒と雷。だけどバイオをかけてくる変なヤツ。ゾンビタッチも嫌らしい攻撃。

HP：4211
属性：なし

バルーンピスト

弱点は炎。あくびやら鼻息やら、まっとうじゃない攻撃を得意とするモンスターだ。

HP：3559
属性：なし

アムドゥスキアス

弱点は毒。たいした特殊攻撃はない。唯一、戦闘中に腰をふるくらいのものだ。変なの。

HP：4452
属性：なし

インビジブル

弱点は聖。典型的な忍者。モンスターで、3種の巻物のみならずアイテムも投げてくる。

HP：4530
属性：毒

コープス

弱点は聖と炎。酒を使ったり魔法を使ったりライフシェーバーをかけたりする多芸ぶり。

HP：3850
属性：毒

バールゼフォン

弱点は炎。でもって、それ以外のほとんどの属性の攻撃は吸い取ってしまう。やっかいだ。

HP：3609
属性：いろいろ

狂信者の塔

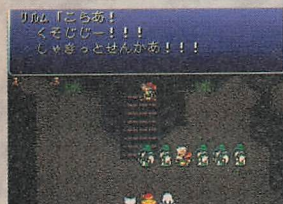
絶対的な悪にしか見えない独裁者ケフカに対して、愛にも似た感情を抱く人々がいる。心の底からあがめたてまつり、彼らは盲目的に祈り続ける。そんな人々が練り歩くのを見おろしながらそびえる塔では、魔法以外のコマンド入力を受けつけない精神戦のような戦いが展開するのだった。

イベント発生条件
入るだけならいつでもOK。ストラゴスを仲間にするにはリルムが必要となる。

名シーンダイジェスト

生きがいを失った老人の姿が

←蛇の道のド真ん中にある。飛空艇があれば行けるはず

←ストラゴスが歩いている。だけど生気が失われていた

←ストラゴスを元気にさせるためにはリルムが必要なのだ

魔法とアイテムの２コマンドしか入力できない場所。大量の魔法修得値が得られるので、魔法を鍛えるのに適している。ただし、まともにクリアするのならかなり魔法の力を上げておかないとダメ。最後の最後にとてつもない一撃をかましてくる。

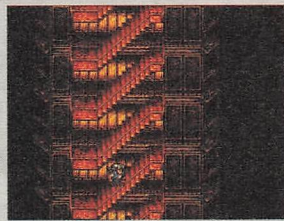
←塔の中は魔法しか使えない。青魔法も魔封剣もダメなのだ

BOSS

しょっちゅうバリアチェンジをするので無属性の攻撃魔法を持ってないと苦しい。最後の最後に唱えてくるアルテマは強烈。リレイズは必ず。

マジックマスター

バリアチェンジで属性を変更し続ける。バーサクをかけて封じるのもひとつの手。

HP：50000
属性：変化する

8竜

ホーリーを主体に攻撃してくる。リフレクをかけて魔法を防御しておけばそんなに恐くないけど、直接攻撃ができないため思ったより苦労する。

ホーリードラゴン

弱点はまったくなし。リフレクで魔法攻撃をはね返しながらコツコツと戦うしかない。

HP：18500
属性：聖

参加キャラ⑭

ストラゴス・マゴス

リルムが死んだと思いこみ、生きる力をすべて失ってしまったストラゴス。ケフカの狂信者たちに混じって意味もなく歩きまわっている。しかしリルムのひとことで目を覚まし、一気に元気を取り戻すのだった。これでストラゴスは仲間になる。青魔法を集める楽しさが加わったことになる。

←全部で27種類の青魔法を覚えるのは大変だけど楽しい

ダンジョン内モンスター図鑑

18

狂信者の塔

魔法しか使えないダンジョン。もちろんモンスターたちも魔法のみを使って攻撃してくる。魔法防御のための用意（アクセサリーとか）を整えておかなければ苦戦は必至。血を吐く思いでダンジョン内をうろつくことになる。

モンスターの名前はシンプルそのもので、そのＨＰも名前の100倍きっかりという律儀さ。しかし名前は似ていても属性や弱点はひとつずつ違うから世話がやけるのである。

まほうレベル10

弱点は聖と炎。ファイア、ブリザド、ストップなどの初級魔法で攻撃してくる。

HP：1000
属性：毒

まほうレベル20

弱点はなし。ブレイク、グラビデ、デジョンなどの中級魔法を使って攻撃してくる。

HP：2000
属性：毒

まほうレベル30

弱点は雷。ファイア、ブリザラ、サンダラの基本魔法のほかにカッパーなども使用する。

HP：3000
属性：聖

まほうレベル40

弱点は雷。ドレイン、バニッシュ、スリプルなどを使って攻撃してくる。

HP：4000
属性：毒

まほうレベル50

弱点は聖と炎。ポイズン、バイオ、デスなどの死に直結する魔法を使ってくる。

HP：5000
属性：毒

まほうレベル60

弱点は炎。クエイク、トルネド、ホーリーを基本攻撃とする。リジェネなども使う。

HP：6000
属性：冷

まほうレベル70

弱点は水と冷気。ファイガ、ブリザガ、サンダガの強烈な魔法をどんどん使ってくる。

HP：7000
属性：炎

まほうレベル80

弱点は毒。ケアルラ、エスナ、ヘイスト、ファイガ、ポイズンなどなど15種の魔法を使用。

HP：8000
属性：なし

まほうレベル90

弱点はなし。メテオ、メルトン、フレアの超強力魔法を基本攻撃とする困ったヤツ。

HP：9000
属性：風

マジックポット

すべての属性に属するため弱点などない。回復アイテムと回復魔法を使いまくる。

HP：100
属性：全部

古代城

もはや伝説としてしか語られないが、魔大戦は1000年前に起きた歴史上の事実である。その証拠が、この古代城。ここここそが魔大戦の舞台そのものなのである。いまや世界の住人たちはその姿を見ることはできない。しかし地中を走る機械文明の象徴フィガロ城は、そんな歴史の爪痕にひっかかった。

イベント発生条件

飛空艇を手にいれてからフィガロ城に戻り、城を移動させればいい。

地下深くに眠る過去の遺跡

飛空艇を手に入れてしまえば、どこでも自由に飛びまわれるようになる。海だろうが山だろうがいっきに飛び越えて、思いのままに世界のどこへでも行けるような気がしてくる。しかし、それは間違いだ。大地の下に入り口のあるダンジョンもある。フィガロ城で地中を進み、進入するしかない。

ここは、さほど広いわけではない。しかしモンスターが強く、かなり手こずるはずだ。あのトンベリの親玉、トンベリマスターも登場する。こんなモンスターたちを倒しながら奥へ進むと、そこには絢爛豪華な城の遺跡が待っていた。ここでは魔石オーディーンが入手できるのだ。しかし、これで終わりではない。この古代城では、もうひとつの魔石を手にすることができるからだ。

いったんフィガロ城にもどってほしい。そして図書館で書物に没頭する学者たちの話を聞いてほしい。どこに行けばいいのかがわかるはずだ。ある位置にある床を踏むと、新しい通路が出現するのである。そこに行くと……新しい魔石ライディーンを手にすることができるのだ。

←フィガロ城を移動させると、何かにひっかかるのだった

BOSS サムライソウル

弱点は毒。しょうげきは、れっぷうさつなどの特殊攻撃を使って攻撃してくる強敵だ。

HP：37620
属性：なし

ONE POINT 2つの魔石を取るなら

もちろん斬鉄剣よりも新・斬鉄剣のほう与えるがダメージが大きい。女王の席から前へ歩いていこう。わかるよね?

←オーディーンとライディーンは威力がやや違うしね

8竜

あるヒントを解かないと出会えない。弱点の雷系の魔法を使ってガンガン攻撃しよう。あと、全体攻撃が強烈なので回復魔法は大事である。

ブルードラゴン

弱点は雷。水属性の特殊攻撃を多用するので、それに対する善後策を考えてから戦おう。

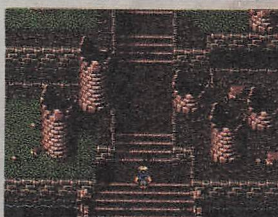
HP：26900
属性：水

←ダンジョンのモンスターは強い。低いレベルでは来るな

←図書館の人たちの言葉に耳を傾ける。それが基本

名シーンダイジェスト

←フィガロ城の牢屋から奥へ進む。そこにはダンジョンが

←最初の頃はふつうのダンジョンではあるけれど

←奥に進むと城がある。魔大戦で戦場になったのか

←城の内部は豪華そのもの。このどこかに魔石がある?

ダンジョン内モンスター図鑑 19 古代城

とてつもなく強いモンスターが出てくるのが、ここ古代城。ラストダンジョンに向かう直前くらいに挑戦してみるのがいいのでは。そこらを歩いているモンスターがメテオを唱えてくるという世界なのである。宝箱の中にひそんでいるトンベリマスターは、そこらのボスより絶対に強いのだ。

傾向としては、聖なるパワーに弱いモンスターが多いことがあげられよう。

サタン

悪魔だから弱点は聖。レベル5デス、レベル4フレア、レベル3コンフュなどを使う。

HP：5555
属性：なし

エヌオー

弱点は聖。アクアブレスや大海衝を使ってくるけれども水属性ではないのである。

HP：4635
属性：なし

アームドウェポン

弱点は水と雷。ランチャー、ミサイル、拡散レーダーなどのメカニカルな攻撃が得意。

HP：9200
属性：なし

フィガロリザード

弱点は冷気。トカゲの特性を生かした特殊攻撃を得意とする。吸収するなってのに。

HP：4220
属性：なし

ルナティス

弱点は聖。ザコキャラのくせして平気な顔してメテオを唱えてくる困ったヤツ。

HP：4020
属性：なし

トンベリマスター

弱点はなし。宝箱の中にいるモンスター。魔法だけでも大変なのに歩数ダメージもある。

HP：22000
属性：水

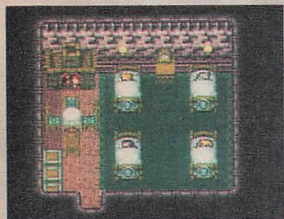
ドマ城～夢の中

『FFVI』のすべてのイベントの中で、もっとも長いのがこれだろう。ドマの城で眠るカイエンに襲いかかる悪夢。次から次へと場面が変わりながらも続くエンドレス風のダンジョンは、カイエンの心の中にある後悔の念が引き起こしたものなのか。はたして彼は悪夢から目覚めることができるのか？

イベント発生条件
カイエンをパーティーに加え、ドマ城の部屋のベッドで眠ると発生する。

名シーンダイジェスト

心の奥に迷いがあるために

←ドマ城。もう誰も住んでおらず、廃虚同然の姿である

←そのベッドで寝ると、悪夢に襲われると誰かが言った

←3人の少年が登場。カイエンの心の中へと入っていく

←現実のものとは思えない夢の世界。カイエンはどこに？

ドマ城で眠っていると、３人の少年（悪魔？）がカイエンの心の中心に飛び込んでいる。妻と子を救えなかったという後悔の念ゆえに、彼は少年たちの侵入を許してしまったのだ。残りの３人も少年たちを追うために、カイエンの心の中へと飛び込んでいく。

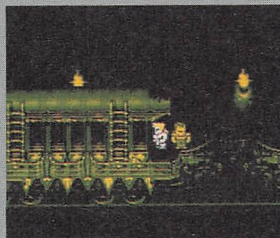
ワープゾーンでつながった不思議なダンジョン。３人はばらばらの地点からスタートしなければならない。少年をひとりずつ倒しながら合流していくが、最後には少年たちがチームを組んで目の前に立ちはだかる。ひとりずつだと弱い少年たちも、チームプレイをすると強烈なパワーを発揮するのだ。

↑細かい地域がワープゾーンでつながっているのである

←3人はバラバラでスタート。他のキャラはどこにいる？

←3人の少年と戦う。ひとりずつならたいしたことない

ONE POINT 夢の深さと迷いの深さ

どうしてこのダンジョンだけが他と比べて長いのかといえば、それがカイエンの後悔の深さを物語っているからにほかならない。カイエンは、行けども行けども出口のない苦悩の中にいるのである。

↑過去を深く悔いているから、カイエンが見る悪夢もどこまでも深い。出口はどこだ？

BOSS

３人の連携プレイは強烈。倒す順番を間違えると戦いが無駄に長引くのである。レーヴ、ソーニョ、スェーニョの順番で倒そう。

レーヴ

水と冷気が弱点。アレイズを使われるとやっかいなので、まずこいつから倒すべし。

HP：15000
属性：炎

ソーニョ

弱点は炎。レーヴを倒したら次はソーニョを狙え。ファイガなどで攻撃すればいい。

HP：10000
属性：風、冷

スェーニョ

弱点はなし。サンダガなどの魔法攻撃は驚異。まあ３人がそろっていなければ楽勝だけど。

HP：12500
属性：雷

ダンジョン内モンスター図鑑

20 夢の中

サムライ

弱点は毒。通常攻撃のほかには「しんでもらいます」の特殊攻撃がある。

HP：3000
属性：なし

ライジングビスト

弱点は聖。でかい口で欠伸や鼻息を吐いてくる。吹き飛ばされて人数が減るとやっかい。

HP：2912
属性：なし

パラサイト

弱点は炎。マインドストップで思考を止め、100万ボルトの電流で攻撃してくる。

HP：1000
属性：なし

アルジャップル

弱点は水、聖、冷。回転するカサ、サンダガなどを駆使して攻撃してくる。

HP：2722
属性：なし

ココ

弱点は毒。美形の女性モンスター。愛の宣告やら平手打ちやら態度が一定しない。

HP：3062
属性：なし

パンドラ

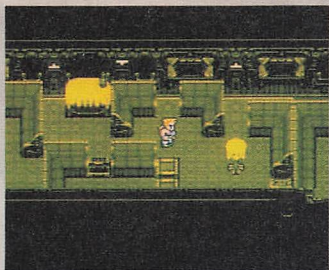
弱点は聖、炎。催眠ガスや絶対零度、さらには魔界の汽笛などという特殊攻撃を駆使する。

HP：1522
属性：毒

プルトアーマー

弱点は水と雷。ランチャー、メタルカッター、魔導レーザーなどメカニカルな攻撃が得意。

HP：2850
属性：なし

夢はいつ終わる

↑世界崩壊前に乗ったものとは車両が少し違う。もう少し複雑な構造だ。まるでパズルなのだ

←まだまだ続く夢のダンジョン。どこまでも続く1本道

↑夢から覚めたカイエンは、心の迷いを捨て去っていた

少年たちを倒しても、まだダンジョンは終わらない。次なる迷路は、カイエンの心の中に大きく傷を残す魔列車が舞台となる。

セピア色の風景の中、魔列車は走り続けている。以前、迷いの森の中を走っていたものよりも複雑な、まるでパズルのような車両の中を、先頭の機関車めがけて進むのだ。スイッチひとつで椅子の形が変わり、あっちこっちのスイッチを入れたり消したりしながらの移動。複雑に絡み合ったカイエンの心の内部を象徴するような迷路である。

魔列車での迷路が終わると、今度は魔導アーマーにのって洞窟の中を歩き届けることに。どこまでも果てることなく続く魔導アーマーでの冒険。同じところを永遠にまわり続けるのだ。逃げ場のない1本道の通路。途中で逆方向に向かって歩けばいいことに気づくまで、そこでの冒険は永遠に続く。

過去の堂々めぐりから解放されたカイエンは、そして最後のボスに勝つことで、心の迷いを断ち切ることに成功。長い眠りから覚めることになる。最後の必殺剣を覚えるのであった。

BOSS

コンビで登場。アレクソウルはパーティーキャラの中に乗り移って攻撃。ソウルセイバーは、その補助役にまわり、自身にリフレクをかけて魔法を反射する役目を果たしている。

彼らの倒し方としては、乗り移られたキャラを叩いてアレクソウルを呼び出し、また誰かに乗り移られる間に集中攻撃をかけるしかない。魔法攻撃はリフレクで跳ね返されてしまうので、こっちも誰かにリフレクをかけ、それに反射させるようにして攻撃したい。

アレクソウル

弱点は冷気。誰かに乗り移ってくると姿を消してしまい、攻撃できないのだ。

HP：23066
属性：聖、炎

シュミット

弱点は水、風、雷。同じくメカニカル系の攻撃をしかけてくる。磁場を転換したりもする。

HP：3262
属性：なし

チャーミーライド

弱点はなし。死のルーレット死の宣告、レベル？ホーリーなどを使う強敵なのだ。

HP：1200
属性：なし

イオ

弱点は水と聖と雷。こいつもメカニカル系。拡散レーザーや波動砲などを撃ってくる。

HP：7862
属性：なし

ウェアドラゴン

弱点は聖と炎。いけにえと毒霧の特殊攻撃で攻めてくる。あまり芸のないヤツだ。

HP：3000
属性：なし

ONE POINT 自分を探す旅、それがＦＦⅥ!

ケフカの圧政によって崩壊した世界。それは町や大地がボロボロになったということではなく、人々の心の中までがボロボロになったということである。だから『ＦＦⅥ』の登場キャラたちは、ボロボロになってしまった自分の心を探し続ける。世界だけに平和を取り戻しても、自分自身の平和は戻ってこないからだ。

❶夢追い人、ストラゴスの場合は？

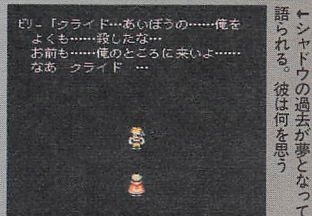
ストラゴスはリルムのために生きている。だからひとりだと死人同然の彼は、リルムの登場とともに蘇る。ストラゴスの夢である「伝説の幻獣」を探すための冒険は、リルムと一緒でないと進展しないことに注目を。

←リルムがいなければストラゴスは生きていないも同然

❷過去のないシャドウの場合は？

自分の過去を捨てようとしているシャドウは、世界崩壊後、本当にそれでいいのかを悩んでいる。だから宿に泊まると夢を見てしまうのだ。語りたくない自分の過去を、しかし本当は自分が語りたがっているのかもしれないということに、もしかしたらシャドウは気づいている。

夢はどこまでも続く。それはときどき思いだしたように脳裏に現われるのである。しかし最後まで他の仲間たちにそのことは語らず、沈黙を守り続けるシャドウ。それが彼特有の美学なのかもしれない。

↑シャドウを加えて宿に泊まるとランダムで……

←シャドウの過去が夢となって語られる。彼は何を思う

❸師を追うマッシュの場合は？

→ダンカンのことは昔の思い出として割り切っていたはず

←しかしやっぱりダンカンに出会うと必殺技を覚えるのだ

すでに死んだと思っていたダンカンは、世界崩壊後も生き残り、ひっそりと暮らしていた。マッシュは、コルツ山での戦いを終えたとき、すでに自分の中で「ケリがついたこと」だと思っていたに違いなく、だから彼は他のキャラと違い、世界崩壊後も思い悩むことなく仲間探しに出歩いていたのだ。

しかし、ダンカンと出会い、昔ながらの修行を経ることで、ようやく彼は最終奥義を身につけることになる。やはり心のどこかで、過去に決別していなかったのだろう。

❹捨てられたガウの場合は？

ガウは、父親も母親も知らない。無邪気な顔をしているが、もしかしたら人間が嫌いなのかもしれない。世界が崩壊したときも、彼は迷わずにモンスターたちしかいない獣が原に戻っている。肉親と会うことを、彼は心のどこかで嫌がっているのだ。

←ガウは野生に生きてきた。あまり人間が好きではない？

サマサの村

もともと人間社会の異端児として迫害されてきた魔導士。その子孫たちが作った村は、ちょっとやそっとでは悲観にくれることもなく、昔と変わらない地味さを保ち続けている。この村の住人たちにとっての最大のニュースは、50年ぶりに姿を見せたえぼし岩のことだったりする。

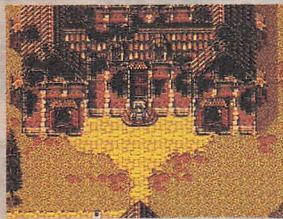
イベント発生条件

やっとくるだけなら自由。獣が原でシャドウと出会うと自動的に来ることに。

名シーンダイジェスト

←大三角島とは名ばかりで、世界崩壊後はこんなに小さく

←あいかわらず、こじんまりとした町。典型的な田舎

←町の中は繁栄こそしていないけど、崩壊もしていない

←燃えた家。なぜか1年たっても修復していない

←村人たちはのどかに暮らす。ケフカが恐くないのかな?

ストラゴスとリルムの故郷は

村人たちは相変わらず、つかみどころがない物腰である。世間から迫害され続けた人々の子孫が作ったこの村は、少しくらい世界が変わったことは気にしていないようだ。もともと魔導士の村なのだから、幻獣が飛び出してきて魔法が世界に存在するようになっても、とくに驚くに値しないのだろう。そんな村の空気がアウトローを呼ぶのか、世界を冒険したいとう男が重要なヒントを教えてくれたりもする。また、田舎の村だとはいえアクセサリーなどが豊富なので、ここで装備を整えておくのもいいだろう。

ところで何人かの村人が、村の北にえぼしえがし岩が出現したことを教えてくれる。50年ぶりに姿を見せたのだそうだから、ストラゴスが若い頃に目にしているかもしれない。そう、ここぞがストラゴスが夢にまで見るモンスターがいるところだ。ここに行きたいなら、ストラゴス、リルムの両名をパーティーに加えた状態でなければならない。ストラゴスひとりだけでは、夢を追うことはないのだ。ちょっと戦力が低いパーティーになりそうな気もするが、この2人がいないとイベントが発生しないのだからしかたない。サムサの村から、ずっと2人で一緒に行動していよう。

←宿はあいかわらず1ギル。仲間に対しては甘いのだ

↑えぼし岩の話題がトップニュース。とっても田舎っぽい

サマサの村・品ぞろえ一覧表

宿屋	1

防具屋	
しんぴのヴェール	5500
サークレット	7000
くろずきん	7500
いかりのローブ	11000
ダイアのむねあて	12000

武器屋	
ダビンチのふで	7000
グラビティロッド	13000
ホーリーロッド	12000
いちげきのダーツ	13000
ゴールデンスピア	12000
マンイーター	11000
しゅりけん	30
ふうましゅりけん	500

アクセサリー屋	
バリアリング	800
フェアリーリング	2000
リフレクトリング	6000
ジュエルリング	2000
プリンセスリング	3000
プロテクトリング	5000
やすらぎのゆびわ	3000
てんしのゆびわ	8000

道具屋	
ハイポーション	300
エーテル	1500
フェニックスのお	500
せいすい	300
ばんのうやく	1000
けむりだま	300
ねぶくろ	500
テント	1200

ONE POINT 男の語るモンスター

もう説明するまでもないだろうが、この男が言っているのがアレである。ここで情報を得て、全員が吸い込まれればいいことに気づけば、彼にすんなりと会えるわけだ。

↑世界を冒険してきたという男の話。一度は聞いておきたい。なるほど、そこに……

フィールドにいるモンスター図鑑

21 第三角島

バセジアータ

弱点はない。わしづかみ、エアロガ、大旋風など、風を利用した攻撃が主体。

HP:3615
属性:なし

プルシャ

弱点はない。ベアハッグという特殊攻撃をしかけてくる。なんとも特徴のないヤツだ。

HP:3300
属性:なし

グルームウィンド

弱点は冷気。ロック、ネットなどの特殊攻撃をしてくる。風っぽい攻撃である。

HP:2905
属性:なし

えぼし岩

ストラゴスが夢にまでみたダンジョン。しかしそこは、まわりがまったく見えない闇の世界だったのだ。周囲数メートルくらいしか見えない中を、ワープゾーンで飛ばされながらの冒険。なまはんかな根性で突破するのはツライはず。それでも老人＋子供＋２人のパーティは進んでいく？

イベント発生条件

ストラゴスとリルムをパーティーに加えていればOK。ダンジョンに入れるぞ。

ストラゴスの夢はかなうか？

念願かなってえぼし岩に足を踏み入れるストラゴス。しかしここは、他のダンジョンとは違ってまわりが見えず、自分がどこを歩いているのかがわからなくなる難所なのだ。ほとんど手探りで歩いているような感覚。もっとも、迷ってもかまわないところだけれど。

しかも床にあるスイッチを踏むと、ダンジョンの別のところへワープさせられてしまうような仕掛けなのだ。これで変なところへ飛ばされてしまうと出口がわからなくなることも。もし途中で逃げ出したいと思ったなら、出口を探すのではなくテレポを唱えるのがベスト。さもないと無駄な時間を過ごしてしまうことになる。

あちこちに落ちているサンゴのかけらを集めながら、ワープをうまく利用しながら奥へと進んでいこう。最後に待ちかまえているヒドゥンを倒せば、ストラゴスの夢がとうとうかなったことになる。伝説の青魔法を覚えていくことで、ストラゴスは使えるキャラへと育っていくぞ。

←こんなところにダンジョンが。ストラゴスとリルム加えて奥へ進んでいこう

←内部は真っ暗。しかもワープさせられる。迷っちゃったらどうしようか？

ONE POINT 脱出方法を考えよう

いろいろな魔法を覚えてきたからといって、それだけに頼るのはよくない。何人もがカッパーを使えるようになっていても、カッパ状態解除アイテム、イエローチェリーをいくつか持ち歩くくらいの心がまえでいたものだ。というわけで、ダンジョンに入るときには、テレポストーンの１個や２個は必ず持っておくようにしたい。このように出口がみつかりにくいダジョンもあるんだからさ。

←いつでもアイテムはたっぷりと持っておく。これが基本

名シーンダイジェスト

←入り口。いきなり暗い。勝手が違うぞ、他のところと！

←ほとんど手探り状態。壁にぶつかったら曲がるのだ

←さんごのかけらがたくさんある。取るべし、取るべしっ

ダンジョン内モンスター図鑑

22 えぼし岩

さすがは50年間も沈んでいただけのことはあって、ここに出現するモンスターの多くは毒属性で聖・炎を弱点とするアンデッド系ばかり。ストラゴス、リルムは確定メンバーだけど、他の２人にはこの系統の魔法が得意なキャラを加えておくと便利だ。しかしボスと同時に出てくるエレボスは魔法ではなく直接攻撃で叩くほうがいい。どれがどの属性なのか混乱しがちだ。

マーハディーバ

弱点は聖と炎。これまたアンデッド系か。ろっこつ、ガストモークなどの特殊攻撃あり

HP：3826
属性：毒

ソラト

弱点は聖。首をしめる特殊攻撃をしかけてくるモンスターだ。珍しく毒属性ではない。

HP：2600
属性：なし

ムーンフォルム

これまた弱点は聖と炎。すいつく、酸性雨、フラッシュレインなどの特殊攻撃をしてくる

HP：2444
属性：毒

ウォーロック

弱点は毒と雷。ホーリーやマジックドレインなどを使ってくる知性派のモンスターだ。

HP：1300
属性：なし

アスピドケロン

弱点は聖と炎。アンデッド系か。あばれる、かまいたち、などの特殊攻撃あり。

HP：3210
属性：毒

チキンメデューサ

弱点は冷気。なめる、という特殊攻撃あり。クェイクをとなえてくることも。

HP：2366
属性：毒

クリーチャー

弱点は雷。直訳すると「ケダモノ」。やなにおい、という特殊攻撃あり。ホントにやだ

HP：2470
属性：なし

BOSS

ストラゴスが捜し求めていたモンスター。しかし毒を主体とした攻撃は脅威。

ヒドゥン

弱点は地、聖、炎。ポイズン、バイオ、どくぎりなどの毒属性の攻撃を得意とする。

HP：25000
属性：毒

エレボス×４

一見、同じに見えるけれど４匹とも属性と弱点が違う。どんな属性の魔法であっても、必ずどれかの弱点であり、同時にどれかに吸収されてしまう。１匹ずつ倒すのがよい。

HP	属性
3500	毒、地
3500	地以外
3500	毒、聖と炎
3500	なし

サウスフィガロ

盗賊に化けたエドガーを追って、一度は通過しているサウスフィガロ。とくに重要なイベントがあるわけでもないので、こんなに後ろのページに紹介することになった。武器や防具を整えたりするくらいしか用はないでしょう。ただし、マッシュの心の支えであるダンカン師匠の生家があるのだ。

イベント発生条件
来たいときに来ていい町の代表。最初は舟に乗って到着するんだけどね。

名シーンダイジェスト

現実を見つめる人たちがいる

←町の姿はあまり変わっていない。とってもマイペース

←シリーズを通してお約束のセリフも。まわってなくちゃ

←帝国軍が世界を支配しようとしていた名残りもここに

←町を復興させる。そんな当たり前のことが嬉しい

この町は、いつまでも変わらない。最初に見たときののどかな雰囲気は、帝国の支配下にあったときにも残っていた。ピリピリした雰囲気とはどこかしら違う。マイペースな人たちが暮らしている町なのであろう。

世界が崩壊しても、サウスフィガロのマイペースぶりは変わらない。絶望するでもなく、しかし夢を抱くでもなく、ただひたすら地道に復興しようと努力する人たちであふれているのだ。現実をしっかりと見つめて生きている町なのである。

この町にはマッシュの師匠、ダンカンの家がある。すでにゴルベーザに殺されていたかに思われていたダンカンだが、じつはまだどこかで生きているという情報を耳にすることができるはずだ。まだ7つしか必殺技を覚えていないマッシュだが、最後の技をおぼえるための光が見えてきた。

←子供たちはいつまでも元気。くよくよと悩んだりしない

ダンカンの妻「うちの主人 生きていたわ! ナルシェの北で修業するって…

↑ダンカンの家。死んでいたと思われていたダンカンは、どこかで生きているのか?

サウスフィガロ　品ぞろえ一覧表

宿屋	80

チョコボ屋	80

武器屋	
トライデント	1700
ヘヴィランス	10000
エンハンスソード	10000
ゴールデンスピア	12000

アクセサリー屋	
ぎんぶちめがね	500
ほしのペンダント	1000
フェアリーリング	2000
アミュレット	5000
エルメスのくつ	7000
リフレクトリング	6000
てんしのゆびわ	8000
プリンセスリング	3000

防具屋	
ダイアのたて	3500
しさいのぼうし	3000
グリーンベレー	3000
ダイアのかぶと	8000
だいちのころも	6000
ダイアのむねあて	12000
ダイアのよろい	15000

道具屋	
ハイポーション	300
エーテル	1500
めぐすり	50
やまびこえんまく	120
フェニックスのお	500
せいすい	300
ばんのうやく	1000
テント	1200

ダンカンの家

物語の序盤で「殺された」と思われていたダンカンは生きていた。その後に起きた世界の崩壊も乗り越えて、ひとりで山奥に暮らしていたのである。モンクとしての修行を積んできたマッシュの心のささえであるダンカンに会うことで、マッシュはさらなるパワーアップができるようになる。

イベント発生条件
ダンカンの住む地の場所を聞いていればOK。マッシュがいないとイベントは起きない。

マッシュの師匠は生きていた

ふらっと王位を捨てて飛び出したマッシュの師匠にふさわしく、世界が崩壊して強烈なモンスターがうろついている現在も、みすぼらしい小屋でひっそりと暮らしている。彼もまた、弟子であるマッシュが死んだと思っていたのだろう。しかしダンカンは、マッシュが訪れるとすぐに以前のように修行を始めてしまうのだった。屋根の上にまで展開する激しい修行(じゃれあい?)の末、マッシュはとうとう最終奥義、無幻闘舞をマスターするのである。入力が難しいのが難点だが、ぐりん、と勢いをつけてまわせばOKだ。

←驚くダンカン。師匠と弟子の感動的な対面シーンなのだ

←しかしいきなり修行がスタート。似合っているんだよな

オペラ座

即席の役者となり華やかな舞台に立った日々と、まったく同じ雰囲気が漂っているオペラ座。さすがはジドールの金持ちたちのための娯楽場である。しかし、そんなオペラ座にもモンスターがやってきていた。舞台の中央で、どんな名優よりも存在感のある瞳で客席をにらみつけているのだった。

イベント発生条件

いつでもOK。ただし8竜を倒すのは最初の頃は無理。強くなってから来よう。

舞台には大モノが鎮座する

いつぞやはお世話になったダンチョーが、2階席でうろつきまわり、困り果てている。舞台の中央に竜が居座ってしまい、芝居どころの騒ぎではなくなっているのだ。しかしこの竜、伝説の8竜の中の1匹なので、いくら昔お世話になっていたとはいえ、弱いうちから戦うのは危険。強くなってから挑むようにしたい。

舞台に向かうためには、右の部屋にあるスイッチのどれかを入れなければならない。世界崩壊前にひととおりのスイッチを押して遊んだことのある人には一目瞭然だけど、そうでない人はすべてのスイッチを入れてみるしかない。間違ったスイッチを入れてしまったところで、別に危険があるわけではないのだから。

8竜

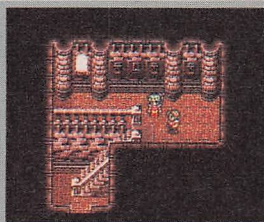
8竜の中では弱いほうであるとはいえ、マグニチュード8やクエイク、ランドスェイドなど計6種類の特殊攻撃を駆使して攻撃してくる強敵である。地属性のモンスターと戦うときの基本テクニックだが、レビデドをかけてから戦いに挑むのがいい。さもないと大ダメージをくらう。

アースドラゴン

弱点は風と水。マッシュの真空刃やストラゴスのアクアブレスなどで攻撃すべし。

HP：28500
属性：地

ONE POINT　スイッチはどれが正解？

逆に考えれば、失敗したほうが色々なシーンを見ることができて楽しいはず。だから正解は教えない。ためしておくれ。

←変なスイッチを押してこそ楽しい。コメディっぽいノリ

名シーンダイジェスト

←お世話になったことだし、今度は助けてあげなくちゃ

←ただのモンスターじゃなく伝説の8竜なのがキビシイ

コロシアム

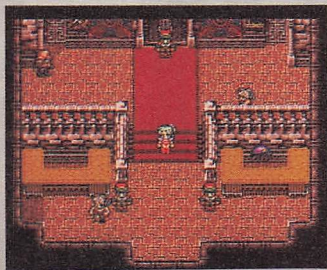
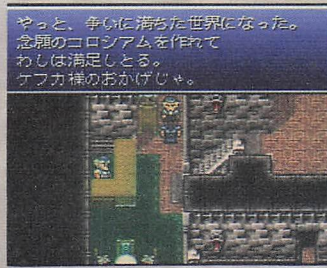
アイテムを賭けての1対1のオートバトル。高価なアイテムを賭けるほど、景品としてもらえるアイテムもランクアップしていくのだ。運を天にまかせ、よりよいアイテムを取るためだけに挑戦してほしい。どのアイテムが何に変化するのかはP54の一覧表を見てもらえればわかるからね。

イベント発生条件

行けるようになれば参加は自由。ただし強いキャラがいないと話にならない。

世界で唯一(だよね？)、争いに満ちた時代の到来を喜んでいるのが、ここ竜の首コロシアムのオーナー。みごとに自分の夢をかなえて、力こそがすべての娯楽場を作り上げた。

ルールは簡単だ。まず持ち物の中から賭けるアイテムを決める。そしてパーティーの中から1人を選び、戦いに送り込むのだ。モンスターと1対1のバトル。ただしプレイヤーがコマンドを入力することはできず、すべては自動的に行われる。送りだしたキャラがどのような攻撃をするかは完全にランダムのようである。

しかし、そんな不利を承知の上で、ここでは戦う価値がある。とてつもなく価値のあるアイテムが、ここで入手できるからだ。ぜひ挑戦を。

↑なぜかオルちゃんがこんなところに。平和な時代には凶悪な雰囲気も感じられたのに

↑オール・オア・ナッシング。世界崩壊後にのし上がるのは、えてしてこういうヤマ師

ONE POINT　どうやれば勝てるのか

戦いの方法はランダムで設定される。ということは、まともな攻撃しかできないキャラを育てておけば、より有利に戦いにのぞめるというわけだ。無駄な回復魔法やら補助魔法やらは覚えさせず、ただ相手を攻撃するだけの殺人マシーンがいれば勝つ確率が上がる。

←魔法を覚えすぎていると不利。何を唱えるか決められない

名シーンダイジェスト

←安っぽいアイテムをかけると、デュボーン先生が怒るのだ

←まともなアイテムをかければまともな戦いがスタート

世界のあちらこちらに隠されている
隠しイベント・場所・システムetc….

隅々までびっしりとアイディア埋められている『FFVI』には、ふつうにプレイするだけでは気づかない部分がいっぱい隠されている。「こんなところにも！」と驚かされるそれらのことを、いくつかを紹介しておこう。

1 隠しチョコボ屋

今回、チョコボは移動手段として、あまり重宝されていない。サウスフィガロやニケア、ジドールなどの一部の町にしかチョコボ屋がない、と思われているからだろう。

しかし、じつはチョコボ屋は世界各地に存在している。こんもりとした森の中には、いくつもの隠れチョコボ屋がひっそりと営業しているのである。あやしそうな森があったら歩きまわってみよう。ちなみにデブチョコボはいないので、アイテムを預けることはできないのだ。

←なんとなくアヤシイ森があったら、ちょっと足を伸ばしてみよう。もしかすると……

→あ、チョコボ屋み〜っけ。世界中にあるので、いろいろと探してみよう。

2 ボスではないけど固定キャラ

イベントで重要な役割を果たすボスではないのに、必ず同じ場所に出現してくる強いモンスターたち。『FFVI』の世界のあちこちで、そのようなモンスターたちを見ることができる。

世界崩壊後だと、獣が原の北の森に出てくる恐竜たちがその代表だ。とてつもないHPと、強烈な魔法で攻めてくる。いいアイテムも持っているので、経験値稼ぎ＆アイテム集めにはぴったりだろう。また、世界崩壊前では小三角島に出てくる眠れる獅子などが、むやみに強い敵の代表である。

←恐竜の頭をした森の中。とんでもなく強いモンスターが登場するのである。

→当たり前のようにメテオなどを唱えてくる。弱いうちにいくとメタメタにされるのだ

3 レベルさえ上がれば最終技も

たとえばドマのイベントを突破すると、カイエンは8つめの必殺剣をマスターする。マッシュは師匠ダンカンと出会うことにより、最終奥義を使えるようになる。これらの究極の攻撃方法は、そのため必要なイベントを経ないと覚えることはできない。……かのように思っている人もいるだろう。

しかし、それは大間違い。たとえ必要なイベントを通過しなくても、レベルさえ上げれば最後の必殺剣を覚えてくれるし、マッシュも最終奥義を身につけることができるのだ。

←レベルが70になれば、マッシュは自動的に無幻闘舞を覚えるのだ。ダンカンは不要

→カイエンもレベル70になれば8つめの必殺剣をマスターする。心の迷いがとれたのか

4 機械の守備力はモノスゴイ?

すべての盾を売る。そしてオートボウガンをアイテムウインドーの右下（途中に空欄があってもいい）に起き、誰でもいいから「最強装備」コマンド入れてみよう。なんと、オートボウガンを盾として装備することができるのだ。笑えるのでやってみよう。ただし、防御力が異常に高いため、ゲームのバランスがおかしくなるので、すべてをやり終えたとうい人だけ試してみてほしい。盾としてではなく、兜として装備することもできるぞ。これはバグだな。きっと。

←いきなり最初にオートボウガンを買い込んでおくのもいい。フィガロですぐ買える

→いきなり防御力がとんでもない数値になってしまう。なんでボウガンが盾になる?

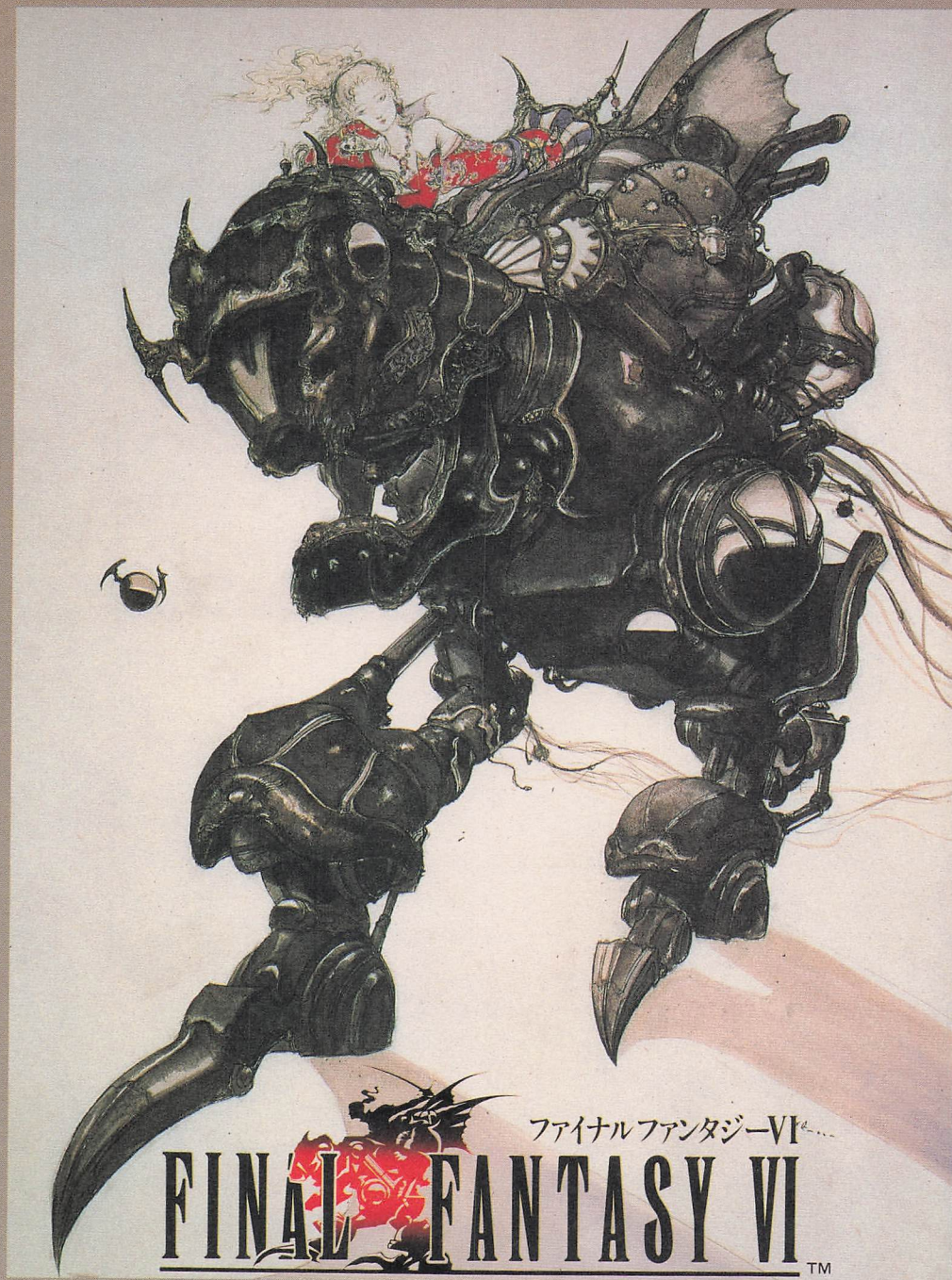
5 ピンチになると超必殺技が出る！

各キャラクターのHPが残り少ないとき「たたかう」コマンドを選んでみよう。すると、ときどき通常の攻撃ならぬ「超必殺技」を出せるときがある。火事場の馬鹿力としてくり出すこれらの攻撃は、ほとんどの敵を一撃のもとに倒してしまうほど強烈だ。

また、シャドウが敵の攻撃を防御すると、ときどきインターセプターが登場して敵にダメージを与えていく。

←HPがなくなりそう。だけど回復も防御もせずに戦うのだ

←ときおりスゴイ攻撃力の必殺技が出ることも。カッコイイ

ティナ	ライオットソード	敵に防御無視ダメージ
ロック	ミラージュタイプ	敵に防御無視ダメージ
カイエン	つばめがえし	敵に防御無視ダメージ
シャドウ	シャドウファング	敵に防御無視ダメージ
エドガー	ロイヤルショック	敵に防御無視ダメージ
マッシュ	タイガーブレイク	敵に防御無視ダメージ
セリス	スピニングエッジ	敵に防御無視ダメージ
ストラゴス	セバーソウル	敵に防御無視の一撃死
リルム	スタープリズム	敵に防御無視の一撃死
セッツァー	ブラッディカード	敵に防御無視ダメージ
モグ	モーグリらんぶ	敵に防御無視ダメージ
ゴゴ	おしおきメテオ	敵に防御無視ダメージ
インターセプター	ハウンドタックル	敵に防御無視ダメージ
	ワイルドファング	敵に防御無視ダメージ

スーパーデータ編

武器データ一覧表

武器の種類は11。短剣、剣、槍、忍刀、刀、つえ、筆、手裏剣、特殊武器、ギャンブル、拳に分類できる。キャラによって、それぞれの装備できる種類がだいたい決まっているので、そのあたりを把握するようにしたい。武器にはさまざまな付加効果が込められているものもあり、純粋に攻撃力だけを見て比較しないようにしたい。

なお、ここに載っていない「最強武器」も存在する。そちらはP64にまとめてあるので参考にしてほしい。

分類	名称	属性	攻撃力	装備可能者○×表												特性						十要素						補足
				ガウ	モグ	セッ	リル	スト	セリ	マッ	エド	シャ	カイ	ロッ	ティ	投げ	魔封	両手	必殺	後列	道具	素早さ	力	魔力	体力	魔回	物回	
短剣	ダガー	−	26	−	○	○	○	○	○	−	○	○	−	○	○	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	−	−	
短剣	ミスリルナイフ	−	30	−	○	○	○	○	○	−	○	○	−	○	○	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	−	−	
短剣	マインゴーシュ	−	59	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	○	−	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	−	10%	
短剣	エアナイフ	風	76	−	−	−	○	○	−	−	−	−	−	○	−	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	−	−	
短剣	とうぞくのナイフ	−	88	−	−	−	−	−	−	−	−	○	−	○	−	○	○	○	−	−	−	+3	−	−	−	10%	10%	
短剣	アサシンダガー	−	106	−	−	−	−	−	−	−	−	○	−	○	−	○	○	○	−	−	−	+3	−	+2	−	−	10%	
短剣	マンイーター	−	146	−	−	○	○	○	○	−	○	○	−	○	○	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	10%	−	
短剣	ソードブレーカー	−	164	−	−	−	○	○	−	−	−	○	−	○	−	○	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	30%	
短剣	グラディウス	聖	204	−	○	○	○	○	○	−	○	○	−	○	○	○	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	10%	
剣	ミスリルソード	−	38	−	−	−	−	−	○	−	○	−	−	○	○	○	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	−	
剣	グレートソード	−	54	−	−	−	−	−	○	−	○	−	−	−	○	○	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	−	
剣	ルーンブレード	−	55	−	−	−	−	−	○	−	○	−	−	−	○	○	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	10%	
剣	フレイムタン	炎	108	−	−	−	−	−	○	−	○	−	−	○	○	○	○	○	○	−	−	−	−	+2	−	−	−	ファイア発動
剣	アイスブランド	氷	108	−	−	−	−	−	○	−	○	−	−	○	○	○	○	○	○	−	−	−	−	+2	−	−	−	ブリザド発動
剣	サンダーブレード	雷	108	−	−	−	−	−	○	−	○	−	−	○	○	○	○	○	○	−	−	−	−	+2	−	−	−	サンダー発動
剣	バスタードソード	−	98	−	−	−	−	−	○	−	○	−	−	−	○	○	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	−	
剣	ブレイクブレイド	−	117	−	−	−	−	−	○	−	○	−	−	−	○	○	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	−	ブレイク発動
剣	ブラッドソード	−	121	−	−	−	−	−	○	−	○	−	−	○	○	○	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	10%	
剣	エンハンスソード	−	135	−	−	−	−	−	○	−	○	−	−	−	○	○	○	○	○	−	−	−	−	+7	−	20%	−	
剣	クリスタルソード	−	167	−	−	−	−	−	○	−	○	−	−	−	○	○	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	−	
剣	ファルシオン	−	176	−	−	−	−	−	○	−	○	−	−	○	○	○	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	10%	
剣	ソウルセイバー	−	125	−	−	−	−	−	○	−	○	−	−	○	○	○	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	10%	デス発動
剣	オーガニクス	−	182	−	−	−	−	−	○	−	○	−	−	−	○	○	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	−	
剣	エクスカリバー	聖	217	−	−	−	−	−	○	−	○	−	−	○	○	○	○	○	○	−	−	+2	+2	+1	+1	−	20%	
剣	ざんてつけん	−	208	−	−	−	−	−	○	−	○	−	○	−	○	○	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	−	
剣	ライトブリンガー	−	255	−	−	−	−	−	○	−	○	−	−	○	○	○	○	○	○	○	−	+7	+7	+7	+7	50%	50%	ホーリー発動
剣	ラグナロク	−	255	−	−	−	−	−	○	−	○	−	−	○	○	○	○	○	○	−	−	+3	+7	+7	+7	30%	30%	フレア発動
槍	ミスリルスピア	−	70	−	○	−	−	−	−	−	○	−	−	−	−	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	−	−	
槍	トライデント	水	93	−	○	−	−	−	−	−	○	−	−	−	−	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	−	−	
槍	ヘヴィランス	−	112	−	○	−	−	−	−	−	○	−	−	−	−	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	−	−	
槍	パルチザン	−	150	−	○	−	−	−	−	−	○	−	−	−	−	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	−	−	
槍	ホーリーランス	聖	194	−	○	−	−	−	−	−	○	−	−	−	−	○	○	○	−	−	−	−	−	+3	−	−	−	ホーリー発動
槍	ゴールデンスピア	−	139	−	○	−	−	−	−	−	○	−	−	−	−	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	−	−	
槍	グローランス	−	227	−	○	−	−	−	−	−	○	−	−	−	−	○	○	○	−	−	−	+2	+3	+3	+1	−	−	
忍刀	くない	−	82	−	−	−	−	−	−	−	−	○	−	−	−	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	−	−	
忍刀	こだち	−	93	−	−	−	−	−	−	−	−	○	−	−	−	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	−	−	
忍刀	さくらふぶき	風	112	−	−	−	−	−	−	−	−	○	−	−	−	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	−	−	
忍刀	さすけのかたな	−	121	−	−	−	−	−	−	−	−	○	−	−	−	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	−	−	
忍刀	いちげきのやいば	−	190	−	−	−	−	−	−	−	−	○	−	−	−	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−	−	−	

分類	名称	属性	攻撃力	装備可能者○×表												特性						十要素						補足
				ガウ	モグ	セッ	リル	スト	セリ	マッ	エド	シャ	カイ	ロッ	ティ	投げ	魔封	両手	必殺	後列	道具	素早さ	力	魔力	体力	魔回	物回	
刀	あしゅら	─	57	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	─	○	○	○	○	─	─	─	─	─	─	─	─	
	こてつ	─	66	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	─	○	○	○	○	─	─	─	─	─	─	─	─	
	きくいちもんじ	─	81	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	─	○	○	○	○	─	─	─	─	─	─	─	─	
	かぜきりのやいば	風	101	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	─	○	○	○	○	─	─	─	─	─	─	─	─	
	むらさめ	─	110	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	─	○	○	○	○	─	─	─	─	─	─	─	10%	
	まさむね	─	162	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	─	○	○	○	○	─	─	─	─	─	─	─	─	
	あめのむらくも	─	199	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	─	○	○	○	○	─	─	─	─	─	─	─	─	
杖	ヒールロッド	─	200	─	─	─	○	○	─	─	─	─	─	─	─	○	─	○	─	─	─	─	─	─	─	─	─	
	ミスリルロッド	─	60	─	─	─	○	○	─	─	─	─	─	─	─	○	─	○	─	─	─	─	─	+2	─	─	─	
	ほのおのロッド	炎	79	─	─	─	○	○	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	─	○	─	─	─	─	─	─	ファイラ発動
	こおりのロッド	氷	79	─	─	─	○	○	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	─	○	─	─	─	─	─	─	ブリザラ発動
	いかづちのロッド	雷	79	─	─	─	○	○	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	─	○	─	─	─	─	─	─	サンダラ発動
	ポイズンロッド	毒	86	─	─	─	○	○	─	─	─	─	─	─	─	○	─	○	─	─	○	─	─	─	─	─	─	ポイズン発動
	ホーリーロッド	聖	124	─	─	─	○	○	─	─	─	─	─	─	─	○	─	○	─	─	○	─	─	─	─	─	─	ホーリー発動
	グラビティロッド	地	120	─	─	─	○	○	─	─	─	─	─	─	─	○	─	○	─	─	○	─	─	─	─	─	─	グラビガ発動
	パニッシャー	─	111	─	─	─	○	○	─	─	─	─	─	─	─	○	─	○	─	─	─	─	─	─	─	─	─	
筆	チョコボのふで	─	60	─	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	─	─	─	─	+1	─	─	─	
	ダビンチのふで	─	100	─	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	─	─	+1	─	+1	─	─	─	
	マジカルブラシ	─	130	─	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	─	─	+1	─	+1	+1	─	─	
手裏剣	しゅりけん	─	86	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	
	ふうましゅりけん	─	132	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	
	かざぐるま	─	190	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	
特殊武器	チェインフレイル	─	86	─	─	─	○	○	○	─	─	─	─	─	○	─	─	○	─	○	─	─	─	─	─	─	─	
	えんげつりん	─	95	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	○	─	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	
	モーニングスター	─	109	─	─	─	○	○	○	─	─	─	─	─	○	─	─	○	─	○	─	─	─	─	─	─	─	
	ブーメラン	─	102	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	○	─	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	
	ライジングサン	─	117	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	○	─	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	
	ホークアイ	─	111	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	○	─	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	
	スナイパー	─	172	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	○	─	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	
ギャンブル	カード	─	104	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	
	ダーツ	─	115	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	
	しにがみのカード	─	187	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	デス発動
	いちげきのダーツ	─	133	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	
	ダイス	─	1	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	
拳	メタルナックル	─	55	─	─	─	─	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	
	ミスリルクロー	─	65	─	─	─	─	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	
	カイザーナックル	聖	83	─	─	─	─	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	
	ダーククロー	毒	95	─	─	─	─	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	ポイズン発動
	バーニンナックル	炎	122	─	─	─	─	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	ファイア発動
	ドラゴンクロー	聖	188	─	─	─	─	─	─	○	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	─	+2	+1	─	─	─	

防具データ一覧表

防具の種類は4つのみ。盾、兜、鎧、そしてぬいぐるみだ。しかし、同じ種類のものであっても、ナイト系の防具や魔導士系の防具などに系統立てて分類することができる。そのあたりのことはプレイヤーが各自で分類してみてほしい。武器同様、さまざまな付加効果を持つものもあるので、純粋に防御力だけで判断するのは危険である。

また、防具に関しても、最強のものなどは一括してP65にまとめてあるので、そちらも参考にしてほしい。

種類	名前	防御	魔防御	キャラクター												十要素						補足
				ガウ	モグ	セッツ	リルム	スト	セリ	マッツ	エド	シャ	カイ	ロッ	ティ	素早さ	力	魔力	体力	魔回	物回	
盾	バックラー	16	10	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	－	－	－	－	－	10%	
	ラージシールド	22	14	－	－	○	－	－	○	－	○	－	○	○	○	－	－	－	－	－	10%	
	ミスリルシールド	27	18	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	－	－	－	－	－	10%	
	ゴールドシールド	34	23	－	○	○	－	－	○	－	○	－	○	－	○	－	－	－	－	－	10%	
	イージスのたて	46	52	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	－	－	－	－	40%	20%	
	ダイアのたて	40	27	－	－	○	－	－	○	－	○	－	○	－	○	－	－	－	－	－	10%	
	フレイムシールド	41	28	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	－	－	－	－	10%	20%	ファイガ発動（道具）・ファイラ×5
	アイスシールド	42	28	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	－	－	－	－	10%	20%	ブリザガ発動（道具）・ブリザラ×5
	らいじんのたて	43	28	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	－	－	－	－	10%	20%	サンダガ発動（道具）・サンダラ×5
	クリスタルのたて	50	34	－	－	○	－	－	○	－	○	－	○	－	○	－	－	－	－	－	10%	
	げんじのたて	54	50	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	－	－	－	－	20%	20%	
兜	かわのぼうし	11	7	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	－	－	－	－	－	－	
	ヘアバンド	12	8	－	－	－	○	－	○	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	
	はねつきぼうし	14	9	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	－	－	－	－	－	－	
	ベレーぼう	21	21	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	+3	－	－	－	スケッチ成功率アップ
	さんかくぼうし	15	16	－	○	－	○	○	○	－	－	－	－	－	○	－	－	+5	－	－	－	
	バンダナ	16	10	○	－	－	○	－	○	○	－	－	－	○	○	－	－	－	－	－	－	
	アイアンヘルム	18	12	○	－	○	－	－	○	－	○	－	○	○	○	－	－	－	－	－	－	
	ヒュプノクラウン	23	23	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	－	－	+2	－	+4	－	－	－	あやつる確率UP
	しさいのぼうし	19	21	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	－	－	－	－	10%	－	MP10%UP
	グリーンベレー	19	13	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	－	－	－	－	－	10%	HP10%UP
	ねじりはちまき	16	10	－	○	－	－	－	－	○	－	○	○	○	－	+1	+3	－	+2	－	－	
	ミスリルヘルム	20	13	○	－	○	－	－	○	－	○	○	○	○	○	－	－	－	－	－	－	
	ティアラ	22	20	－	－	－	○	－	○	－	－	－	－	－	○	－	－	+2	－	－	－	
	ゴールドヘルム	22	15	－	○	－	－	－	○	－	○	－	○	－	○	－	－	－	－	－	－	
	タイガーマスク	21	13	○	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	+2	+3	－	+1	－	－	
	レッドキャップ	24	17	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	+3	+4	－	+2	－	－	HP25%UP
	しんぴのヴェール	24	25	－	－	－	○	－	○	－	－	－	－	－	○	+1	－	+3	－	10%	－	
	サークレット	25	19	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	+1	+2	+4	+3	－	－	
	ロイヤルクラウン	28	23	－	－	－	－	－	－	○	○	－	－	－	－	+1	+1	+1	+1	－	－	
	ダイアのかぶと	27	18	－	－	○	－	－	○	－	○	－	○	－	○	－	－	－	－	－	－	
	くろずきん	26	17	○	○	－	－	－	－	○	－	○	－	○	－	－	－	－	－	－	－	
	クリスタルヘルム	29	19	－	－	○	－	－	○	－	○	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	
	ちかいのヴェール	32	31	－	－	－	○	－	○	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	
	ネコみみフード	33	33	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	－	－	+2	－	+4	－	10%	10%	ギル倍入手・炎氷雷風聖地半減
	げんじのかぶと	36	38	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	－	－	－	－	－	－	
	いばらのかんむり	38	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	－	－	－	－	－	－	スリップ
鎧	レザーアーマー	28	19	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	－	－	－	－	－	－	
	もめんのローブ	32	21	－	－	－	○	○	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	

種類	名前	防御	魔防御	キャラクター ガウ	モグ	セッツ	リルム	スト	セリ	マッツ	エド	シャ	カイ	ロッツ	ティ	十要素 素早さ	力	魔力	体力	魔回	物回	補足
鎧	けんぽうぎ	34	23	○	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	○	ー	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	
	アイアンアーマー	40	27	ー	ー	○	ー	ー	○	ー	○	ー	○	○	○	−2	ー	ー	ー	ー	ー	
	シルクのローブ	39	29	ー	○	ー	○	○	○	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	+1	ー	ー	ー	
	ミスリルプレート	45	30	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	
	しのびのころも	47	32	○	ー	○	ー	ー	ー	○	ー	○	ー	○	ー	+2	ー	ー	ー	ー	ー	
	ホワイトドレス	47	35	ー	ー	ー	○	ー	○	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	+5	ー	ー	ー	
	ミスリルメイル	51	34	ー	ー	○	ー	ー	○	ー	○	ー	○	○	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	
	だいちのころも	53	43	○	○	○	○	○	○	○	ー	○	ー	○	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	地吸収
	ミラージュベスト	48	36	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	+6	ー	ー	ー	10%	ー	分身
	ゴールドアーマー	55	37	ー	○	○	ー	ー	○	ー	○	ー	○	ー	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	
	ちからだすき	52	35	○	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	○	○	○	○	+1	+5	ー	+5	ー	ー	
	ひかりのローブ	60	43	ー	ー	ー	○	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	+2	ー	ー	ー	
	ダイアのむねあて	65	44	○	○	○	ー	ー	○	○	○	○	○	○	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	
	レッドジャケット	78	55	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	○	ー	ー	ー	ー	+2	+5	+1	+4	ー	ー	炎無効
	ダイアのよろい	70	47	ー	ー	○	ー	ー	○	ー	○	ー	○	ー	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	
	くろしょうぞく	68	46	○	ー	○	ー	ー	ー	○	ー	○	ー	○	ー	+6	ー	ー	ー	ー	ー	
	どうしのローブ	68	50	ー	ー	ー	○	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	+5	ー	10%	ー	
	クリスタルメイル	72	49	ー	ー	○	ー	ー	○	ー	○	ー	○	○	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	
	プリンセスドレス	70	64	ー	ー	ー	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	+2	+1	+3	+2	ー	ー	
	げんじのよろい	90	80	ー	ー	○	ー	ー	○	ー	○	○	○	○	○	+3	+5	+3	+2	ー	ー	
	ミネルバビスチェ	88	70	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	ー	ー	ー	○	+2	+1	+4	+1	10%	ー	MP25%UP・炎雷氷風無効　水地聖毒半減
ぬいぐるみ	ゴロネコスーツ	54	36	ー	ー	ー	○	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	+2	+2	+2	+2	ー	ー	毒無効
	チョコボスーツ	56	38	ー	ー	ー	○	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	+6	+3	ー	+2	ー	ー	毒無効
	モーグリスーツ	58	52	ー	ー	ー	○	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	+5	ー	ー	ー	毒無効
	ベヒーモスーツ	94	73	ー	ー	ー	○	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	+6	+6	+6	+6	ー	ー	

アイテム・巻物・機械一覧表

名前	効果
ポーション	HP50回復
ハイポーション	HP250回復
エクスポーション	HP全回復
エーテル	MP50回復
エーテルターボ	MP150回復
エーテルスーパー	MP全回復
エリクサー	HP・MP全回復
フェニックスのお	戦闘不能解除・MAXHP1／8回復
せいすい	ゾンビ解除・MAXHP1／8回復
どくけし	毒解除
めぐすり	暗闇解除
きんのはり	石化解除
ばんのうやく	ゾンビ以外のステータス異常解除
ねぶくろ	全回復（ひとり）
テント	全回復
イエローチェリー	カッパ解除

名前	効果
ませきのかけら	召喚獣をランダムで呼び出す
スーパーボール	跳びはねて敵にダメージをあたえる
やまびこえんまく	沈黙を解除
けむりだま	戦闘脱出
テレポストーン	テレポ
ほしにく	おなかがすいた時にどうぞ・HP150回復
ブラストボイス	敵複数を混乱させる
バイオブラスト	敵複数に毒のダメージ
サンビーム	敵複数に暗闇＋ダメージ
かいてんのこぎり	敵単体にダメージ＋時々即死
ウイークメーカー	敵単体に弱点属性をつける
ドリル	敵単体に防御無視のダメージ
エアアンカー	次のターンに敵を自滅させる
オートボウガン	敵複数にダメージ
かとん	敵全体に炎のダメージ
すいとん	敵全体に水のダメージ
らいじん	敵全体に雷のダメージ
このはがくれ	透明
かげぶんしん	分身

アクセサリー一覧表

ほとんどのアクセサリーはキャラ全員が装備することができるので、ここでは例外的に装備キャラを選ぶものだけを記しておいた。ただし主要の12人が装備可能であっても、ウーマロなどは装備できないアクセサリーもあるので注意してほしい。

なお、ここの一覧表も武器や防具と同じく、全アクセサリーが載っているわけではない。特殊なアクセサリーに関してはP64にまとめてあるので、そちらを参考にしてほしい。

名前	効果
きんぶちめがね	暗闇防止
ほしのペンダント	毒防止
やすらぎのゆびわ	混乱・バーサク防止
アミュレット	毒・ゾンビ・暗闇防止
ホワイトケープ	カッパ・沈黙防止 防御＋5 魔法防御＋5 魔回＋10%
ジュエルリング	石化防止
フェアリーリング	暗闇・毒防止
バリアリング	瀕死シェル 魔力＋2
ミスリルのこて	瀕死プロテス 防御＋6
プロテクトリング	プロテス
エルメスのくつ	ヘイスト
リフレクトリング	リフレク
てんしのはね	レビテト
てんしのゆびわ	リジェネ
ナイトのこころえ	かばう
りゅうきしのくつ	たたかう→ジャンプ
そよかぜのマント	魔回＋10% 物回＋10%
プリンセスリング	瀕死シェル・プロテス（リルム・セリス・ティナ）
のろいのゆびわ	付属ステータス 死の宣告 デジョン×5
イヤリング	魔法攻撃力25%UP
きょじんのこて	攻撃力25%UP
とうぞくのうでわ	盗む確率UP 素早さ＋5（ロック）
まもりのうでわ	プロテス・シェル
ブレイブリング	攻撃力25%UP 魔法攻撃力25%UP
リボン	ほぼすべてのステータス異常防止
マッスルベルト	HP50%UP
きんのかみかざり	消費MP半分
スリースターズ	消費MP1
とうぞくのこて	ぬすむ→ぶんどる（ロック）
ガントレット	両手持ち
げんじのこて	二刀流
ハイパーリスト	力UP
かいでんのあかし	みだれうち（4回連続攻撃）
みきりのじゅず	しらはどり（物理攻撃回避率UP）
ブラックベルト	カウンター（反撃）
へいじのじって	スロット→ぜになげ（セッツァー）
セーフティビット	即死・石化・ゾンビ防止
ししゃのゆびわ	アンデッドになる
たいまのうでわ	敵出現率DOWN
ミラクルシューズ	プロテス・シェル・ヘイスト・リジェネ
アラームピアス	バックアタック・はさみうち回避
はやてのかんざし	先制攻撃率UP
スナイパーアイ	物理攻撃100%成功
グロウエッグ	経験値2倍取得
タマのすず	歩きながらHP回復
ダッシューズ	ダッシュ

コロシアムのアイテム交換表

竜の首コロシアムで、どのアイテムを用意すると誰と戦い、どのアイテムと交換できるかを記してある。ただし大半のアイテム（すぐに店で買えるような消耗品）を用意しても、すべてテュポーンが登場してしまい、万が一勝てたとしてもエリクサーになるだけのことなので、そのようなアイテムに関してはすべて省略してある。「？」マークになっているものは秘密のアイテムなので、興味のある人はためしてみてほしい。

賭けるアイテム	出現モンスター	もらえるアイテム
アサシンダガー	VSトライアライド	ソードブレーカー
グラディウス	VSコープス	ダガー
バリアントナイフ	VSバールゼフォン	アサシンダガー
フレイムタン	VSモルボルグレート	オーガニクス
アイスブランド	VSガンマ	オーガニクス
サンダーブレード	VSムードスード	オーガニクス
ブレイクブレイド	VSアームドウェポン	ブレイクブレイド
ブラッドソード	VSエヌオー	ブラッドソード
クリスタルソード	VSグラシャラボラス	エンハンスソード
ファルシオン	VSアウトサイダー	フレイムシールド
ソウルセイバー	VSアスピドケロン	ファルシオン
オーガニクス	VSキングベヒーモス	ソウルセイバー
ざんてつけん	VSインビジブル	オーガニクス
ライトブリンガー	VSガンマ	ざんてつけん
ラグナロク	VSダイダロス	ライトブリンガー
アルテマウェポン	VSグランベヒーモス	グラディウス
ホーリーランス	VSテスマシーン	あめのむらくも
グローランス	VSランドウォーム	むつのかみ
さすけのかたな	VSフェイズ	むらさめ
いちげきのやいば	VSテュポーン	いちげきのやいば
かげぬい	VSトライアライド	あめのむらくも

むらさめ	VSグラシャラボラス	まさむね
まさむね	VSゴーキマイラ	あめのむらくも
あめのむらくも	VSガリュプデス	ホーリーランス
むつのかみ	VSガンマ	グローランス
ヒールロッド	VSトンベリ	ウィザードロッド
パニッシャー	VSアスピドケロン	グラビティロッド
ウィザードロッド	VSウェアドドラゴン	あめのむらくも
レインボーブラシ	VSトライアライド	グラビティロッド
ふうましゅりけん	VSカオスドラゴン	かざぐるま
かざぐるま	VSアスピドケロン	ライジングサン
ライジングサン	VSウェアドドラゴン	ボーンクラブ
ボーンクラブ	VSトライアライド	レッドジャケット
スナイパー	VSグラシャラボラス	ボーンクラブ
ウィングエッジ	VSゴーキマイラ	スナイパー
しにがみのカード	VSアスピドケロン	ボーンクラブ
いちげきのダーツ	VSウェアドドラゴン	いちげきのダーツ
イカサマのダイス	VSクリュメヌス	バーニンナックル
バーニンナックル	VSプレランタール	バーニンナックル
ドラゴンクロー	VSトライアライド	スナイパー
タイガーファング	VSグランインセクト	バーニンナックル
イージスのたて	VSグラシャラボラス	???
フレイムシールド	VSメタルヒットマン	アイスシールド
アイスシールド	VSイノセント	フレイムシールド
らいじんのたて	VSアウトサイダー	げんじのたて
げんじのたて	VSようじんぼう	らいじんのたて
ちぬられたたて	VSダイダロス	のろいのゆびわ
えいゆうのたて	VSあくまのきし	フォースシールド
フォースシールド	VSブラックフォース	いばらのかんむり
ヒュプノクラウン	VSモルボルグレート	ロイヤルクラウン
レッドキャップ	VSゴーキマイラ	ヒュプノクラウン
ロイヤルクラウン	VSアスピドケロン	げんじのかぶと
クリスタルヘルム	VSデュエルアーマー	ダイアのかぶと
ネコみみフード	VSスラッグクロウラ	???
げんじのかぶと	VSアーマーベース	クリスタルヘルム
いばらのかんむり	VSアスピドケロン	ミラージュベスト
ミラージュベスト	VSベクタキマイラ	レッドジャケット
レッドジャケット	VSベクタキマイラ	レッドジャケット
フォースアーマー	VSキングベヒーモス	フォースアーマー
どうしのローブ	VSトライアライド	どうしのローブ

クリスタルメイル	VSインビジブル	アイスシールド
プリンセスドレス	VSデスマシーン	ミネルバビスチェ
げんじのよろい	VSグラシャラボラス	エアアンカー
ミネルバビスチェ	VSトンベリ	プリンセスドレス
ゴロネコスーツ	VSベクタリトス	チョコボスーツ
チョコボスーツ	VSアーリマン	モーグリスーツ
モーグリスーツ	VSヴァージニティ	ナッツンスーツ
ナッツンスーツ	VSアスピドケロン	げんじのよろい
ベヒーモスーツ	VSアウトサイダー	スノーマフラー
スノーマフラー	VSようじんぼう	たいまのうでわ
エアエンカー	VSオールドドラゴン	そよかぜのマント
のろいのゆびわ	VSムードスード	エアアンカー
ふぶきのオーブ	VSウェアドドラゴン	いかりのリング
いかりのリング	VSウェアドドラゴン	ふぶきのオーブ
とうぞくのうでわ	VSアムドゥスキアス	とうぞくのこて
まもりのうでわ	VSあくまのきし	ブレイブリング
ブレイブリング	VSゴーキマイラ	まもりのうでわ
リボン	VSブラックフォース	きんのかみかざり
マッスルベルト	VSウェアドドラゴン	クリスタルオーブ
クリスタルオーブ	VSグラシャラボラス	きんのかみかざり
きんのかみかざり	VSモルボルグレート	ひりゅうのつの
スリースターズ	VSベクタキマイラ	ひりゅうのつの
とうぞくのこて	VSバセジアータ	ダガー
ガントレット	VSベクタキマイラ	らいじんのたて
げんじのこて	VSあくまのきし	らいじんのたて
ソウルオブサマサ	VSキングベヒーモス	スリースターズ
ひりゅうのつの	VSゴーキマイラ	きんのかみかざり
くんしょう	VSインビジブル	???
かたみのゆびわ	VSデュボーン	かたみのゆびわ
セーフティビット	VSトンベリ	ひりゅうのつの
ししゃのゆびわ	VSデスマシーン	たいまのうでわ
たいまのうでわ	VSようじんぼう	ひりゅうのつの
ミラクルシューズ	VSティラノサウルス	タマのすず
グロウエッグ	VSムードスード	タマのすず
タマのすず	VSブラックフォース	グロウエッグ
エリクサー	VSサボテンダー	???
ラストエリクサー	VSジークフリード	タマのすず
フェニックスのお	VSサボテンダー	ませきのかけら
とうぞくのナイフ	VSバルーンビスト	とうぞくのこて

魔石（召喚魔法）一覧表

魔石（召喚魔法）の数は全部で27。それらすべての魔法の属性、効果、消費ＭＰ。そして装備しているときのボーナスポイント、覚える魔法の種類にいたるまで完全にフォローしておいた。また、魔石がすべてそろわないという人のために、その入手場所もひととおり説明してある。ゲームを進めていくうちに自動的に入手するものも多いが、そうでないものも少なくない。それらをこの一覧表で確認してほしい。

なお、魔石は全部で27種なのだが、すべてを同時に所持することはできない。進化する魔石があるからだ。というわけでウインドーには最大で26種しか並ばないのでそのつもりで。

魔石	効果	レベルアップ時	属性	MP	入手場所	覚える魔法
ラムウ	さばきのいかずち。敵全体にダメージ。激しい電撃を浴びせる。	体力＋1	雷	25	ゾゾ	サンダー×10 サンダラ×2 ポイズン×5
キリン	ホーリーブライトン。味方全体のＨＰをじょじょに回復。	―	―	18	ゾゾ	ケアル×7 ケアルラ×1 リジェネ×3 ポイゾナ×4 ライブラ×5
セイレーン	ルナティックボイス。敵複数を沈黙。魅惑のメロディを奏でる。	HP＋10%	―	16	ゾゾ	スリプル×10 サイレス×8 スロウ×7 ファイア×6
ケット・シー	キャットレイン。敵複数を混乱。かわいい猫がスキップで登場。	魔力＋1	―	28	ゾゾ	コンフュ×7 カッパー×5 レビテト×2
イフリート	じごくのかえん。敵全体にダメージ。高熱の炎で攻撃する。	力＋1	炎	26	魔導研究所ゴミ捨て場	ファイア×10 ファイラ×5 ドレイン×1
シヴァ	ダイアモンドダスト。敵全体にダメージ。氷の粒子を吹きつける。	―	冷	27	魔導研究所ゴミ捨て場	ブリザド×10 ブリザラ×5 ラスピル×5 アスピル×5 ケアル×4
ユニコーン	ヒールホーン。味方全体にエスナ。一角獣がステータス異常を回復。	―	―	30	魔導研究所	ケアルラ×4 エスナ×3 デスペル×2 シェル×1 プロテス×1
マディン	ケイオスウェイブ。敵全体にダメージ。無属性の光の帯を放つ。	魔力＋1	―	44	魔導研究所	ファイラ×3 ブリザラ×3 サンダラ×3
カトブレパス	あくまのひとみ。敵複数を石化。ひとにらみで相手を石に変える。	HP＋10%	―	45	魔導研究所	バイオ×8 ブレイク×5 デス×2
ファントム	バニシングボディー。味方全体にバニシュ。体を透明にしてくれる。	MP＋10%	―	38	魔導研究所	バーサク×3 バニシュ×3 グラビデ×3
カーバンクル	ルビーのひかり。味方全体にリフレク。紅玉の光が魔法を反射。	―	―	36	魔導研究所	リフレク×5 ヘイスト×3 シェル×2 プロテス×2 テレポ×2
ビスマルク	バブルブロウ。敵全体にダメージ。泡で包み水圧で押しつぶす。	力＋2	水	50	魔導研究所	ファイア×20 サンダー×20 ブリザド×20 レイズ×2
ゴーレム	アースウォール。味方全体を守る。ゴーレムの手が攻撃を防ぐ。	体力＋2	―	33	ジドールの競売	プロテス×5 ストップ×5 ケアルラ×5
ゾーナ・シーカー	マジックシールド。味方全体にシェル。魔法防御を高めてくれる。	魔力＋2	―	30	ジドールの競売	ラスピル×20 アスピル×15 シェル×5

セラフィム			入手場所…ツェン
効果	エンジェルフェザー。味方全体の体力を回復。天使が光をふりまく。		レイズ×5 ケアル×20 リジェネ×10 ケアルラ×8 エスナ×4
レベルアップ時	ー		
属性・ー	MP・40		

オーディン			入手場所…古代城
効果	斬鉄剣。敵全体を斬る。左手に握った剣で迫ってくるのだ。		メテオ×1
レベルアップ時	すばやさ＋1		
属性・ー	MP・70		

ケーツハリー			入手場所…セリスの孤島
効果	ソニックダイブ。味方全体にジャンプ攻撃。巨鳥の背に乗り空へ。		ヘイスト×20 スロウ×20 ヘイスガ×2 スロウガ×2 レビテト×5
レベルアップ時	ー		
属性・ー	MP・61		

ライディーン			入手場所…古代城
効果	真・斬鉄剣。敵全体を斬る。オーディーンとは剣を握る手が違う。		クイック×1
レベルアップ時	力＋2		
属性・ー	MP・80		

フェンリル			入手場所…モブリズ
効果	ハウリングムーン。味方全体を分身。銀狼が満月とともに現れる。		テレポ×10 デジョン×5 ストップ×3
レベルアップ時	MP＋30%		
属性・ー	MP・70		

ジハード			入手場所…8匹のドラゴンを倒す
効果	てんちほうかい。敵、味方、みさかいなしに大ダメージ。		メルトン×1 メテオ×10
レベルアップ時	MP＋50%		
属性・ー	MP・96		

ヴァリガルマンダ			入手場所…ナルシェ
効果	トライディザスター。敵全体にダメージ。雷・炎・冷気属性の攻撃。		ファイガ×1 ブリザガ×1 サンダガ×1
レベルアップ時	魔力＋2		
属性・雷・炎・冷	MP・68		

バハムート			入手場所…デスゲイズ
効果	メガフレア。敵全体に魔法防御無視のダメージ。		フレア×2
レベルアップ時	HP＋50%		
属性・ー	MP・86		

ミドガルズオルム			入手場所…ウーマロの洞窟
効果	アースサラウンド。敵全体にダメージ。大地震を引き起こす。		クエイク×3 グラビガ×1 トルネド×1
レベルアップ時	HP＋30%		
属性・地	MP・40		

ラグナロック			入手場所…ナルシェ
効果	メタモルフォース。敵単体をアイテムに変身させる。		アルテマ×1
レベルアップ時	ー		
属性・ー	MP・6		

ラクシュミ			入手場所…ジドール
効果	みわくのほうよう。味方全体の体力回復。女神の光輪をきらめく。		ケアル×25 ケアルラ×16 ケアルガ×1 リジェネ×20 エスナ×20
レベルアップ時	体力＋2		
属性・ー	MP・74		

アレクサンダー			入手場所…夢の世界
効果	聖なるしんぱん。敵全体にダメージ。すさまじい光を解放する。		ホーリー×2 シェル×10 プロテス×10 デスペル×10 エスナ×15
レベルアップ時	ー		
属性・聖	MP・90		

フェニックス			入手場所…コーリンゲン
効果	てんせいのほのお。味方全体にレイズ。復活の炎をつれ不死鳥出現。		レイズ×10 アレイズ×2 リレイズ×1 ケアルガ×2 ファイガ×3
レベルアップ時	ー		
属性・ー	MP・110		

ONE POINT 魔法はこれだけじゃない？

ウインドーの中に並んでいる魔法の名前を見ていて「とんでもない総数だ……」とつぶやいてしまうほどに、『ＦＦⅥ』の魔法の数はケタはずれに多い。ウインドーの中から使いたい魔法を探すことが困難なほど、大量の魔法がひとつのウインドーの中に込められている。

しかし、これだけで安心しては甘い。魔法としてではないが、魔法と同じ効果を持つ攻撃ができるキャラがいるからだ。野性児のガウである。魔法攻撃をしてくるモンスターに「とびこむ」ことで、ＭＰを使うことなく魔法を唱える能力を身につけるのだ。たとえばティラノサウルスになって「あばれる」なら、メテオを唱えることもできるのだ。さあ、このような攻撃をすべて探してみると……ガウは255種のモンスターの能力をおぼえるのだから……とてもじゃないけど、すべてを記憶することはできないのである。

←こちらは純粋に魔法のメテオを唱えたところ。魔石で覚えたのだ

←こちらはガウのオリジナルコマンド「あばれる」のメテオである

モンスター一覧表

『FFVI』がデータとして持つモンスターの総数は、なんと431体。それらの大半が、それぞれ独特の特殊攻撃を持っているという偏質的なまでの分量なのである。ここではそれをすべて掲載。活用するかどうかはプレイヤー次第だ。

名前	HP	MP	EX	ギル	レベル	属性…○／弱点…×								特殊攻撃			
						水	地	聖	風	毒	雷	冷	炎				
ガード	40	15	48	48	5	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	たたかう	クリティカル		
ていこくへい	100	15	0	48	11	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	たたかう	はんげき		
じゅうそうへい	205	50	0	96	11	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	たたかう	アックス		
ニンジャ	1650	130	694	520	27	ー	ー	×	ー	○	×	ー	ー	たたかう	かとん	すいとん	らいじんその他
サムライ	3000	500	1545	791	40	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	たたかう	しんでもらいます		
ボルゲーゼ	1584	250	510	716	30	ー	ー	×	ー	○	ー	ー	×	たたかう	ゾンビタッチ	バイオ	
マグナローダーズ I	420	100	232	277	19	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	×	たたかう	ホイール	ファイラ	
ようじんぼう	7050	2600	2300	2000	59	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	たたかう	あいうち	かまいたち	
クラウド	120	100	35	101	12	ー	ー	×	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	みえないいちげき	ドレイン	
ミスティ	3580	500	1151	1260	37	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	くろくぬりつぶす	サイレス	ケアルラ	ブリザラその他
アルジャップル	2722	180	890	485	39	×	ー	×	ー	ー	ー	×	ー	たたかう	かいてんするカサ	サンダガ	フラッシュレイン
ザグレム	137	100	79	84	9	ー	ー	ー	ー	○	ー	×	ー	たたかう	せいけんづき		
アポクリファ	1900	195	1200	525	26	×	ー	×	ー	ー	×	ー	ー	たたかう	レベル5デス	レベル4フレア	レベル3コンフュその他
ブラックフォース	8940	700	2950	600	55	ー	ー	×	ー	ー	ー	ー	ー	レベル5デス	レベル4フレア	しのルーレット	クェーサーその他
エンゼルウィスパ	230	90	42	125	12	ー	ー	×	ー	○	ー	ー	×	たたかう	グラビデ		
オーバーソウル	390	190	65	228	13	ー	ー	×	ー	○	ー	ー	×	たたかう	さくらんタッチ	きょうふのしせん	
デッドリーボーン	1584	143	770	542	30	ー	ー	×	ー	○	ー	ー	×	たたかう	ふるいほね	ガストスモーク	
コマンダー	102	50	85	153	10	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	たたかう	やぶれかぶれ		
ムー	119	100	59	80	7	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう			
ウェアラット	24	0	21	22	4	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	×	たたかう	かみつく		
ストールンベア	2409	74	882	2000	34	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	ぬすむ	とうそう		
ベルモーダー	232	100	246	186	8	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	たたかう	とっしん	1万ボルト	
ムードスード	25000	350	4200	100	54	ー	ー	×	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	たいあたり	100万ボルト	ブリザードその他
リフィーバニー	33	0	24	45	5	×	ー	ー	ー	ー	ー	○	×	たたかう	まえば		
ストレイキャット	156	30	42	90	10	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	ネコキック		
シルバリオ	27	5	37	30	5	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	キバ		
ドーベルマン	465	10	0	83	12	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	かみつき	とうそう	
メガロドルク	115	30	50	90	1	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	くまのて	ブリザード	
ボス	355	80	160	180	13	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	とびつく		
ブリアレオス	750	100	465	458	22	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	つめ	はないき	
ライジングビスト	2912	228	1150	435	40	ー	ー	×	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	あくび	はないき	
キマイラ	2237	100	1144	760	22	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	じゃれる	アクアブレス	だいせんぷうその他
ベヒーモス	5800	180	2055	0	28	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	ー	たたかう	なぐりたおす	メテオ	
ファーブニル	1112	130	459	456	26	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	ー	たたかう	ベロベロなめる	とうそう	
レッサーロプロス	380	70	464	325	12	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	ウィング	ファイボール	
ドラゴンフォシル	1399	219	380	1870	20	×	ー	×	ー	○	ー	×	×	たたかう	ボーン	すなあらし	
ホーリードラゴン	18500	12000	0	0	71	ー	ー	○	ー	ー	ー	ー	ー	ホーリー	デスペル		
まじんりゅう	18008	10000	8500	2700	54	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	心ない天使	サザンクロス	フレアスターその他
ブラキオレイドス	46050	51420	14396	0	77	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	ー	たたかう	アルテマ	メテオ	ディスアスターその他
ティラノサウルス	12770	420	8800	0	57	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	ー	たたかう	かみつき	メテオ	
ブラックウィンド	34	0	28	41	5	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	きゅうこうか		
エピオルニス	290	30	108	135	11	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	はねのこな		
ヴァルチャー	412	60	160	485	15	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	ー	たたかう	めつぶし	シャムシール	
バセジアータ	3615	233	1994	1221	42	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	わしづかみ	エアロガ	だいせんぷうその他
ゾッカ	305	35	267	400	26	×	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	ロック	ネット	
トラッパー	555	80	235	200	19	×	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	プログラム18	レベル5デス	レベル4フレア	レベル3コンフュその他
エポクスプレス	92	0	48	64	6	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	てつのはり		
セレイドホッパー	243	80	89	145	11	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	×	たたかう	はおと		
デルタビートル	612	80	288	211	26	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	たいあたり	1万ボルト	
キラーマンティス	1412	110	559	756	26	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	カマ		
テラリウム	147	100	97	134	9	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	ポイズンタッチ		
ロフレシュメドウ	2200	305	872	767	37	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	ポイズンシード	ゆうわく	
プレランタール	6200	600	2554	1333	55	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	めつぶし	ライフシェイバー	
バンパイアソーン	12	400	510	896	26	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	エナジードレイン	バイオ	
カルタグラ	150	20	105	135	12	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	どくばり		
ジークフリード（2）	32760	6000	0	0	53	×	×	×	×	×	×	×	×	たたかう			
イブルクラップル	236	100	216	173	11	○	ー	ー	ー	ー	×	ー	×	たたかう	すみ		
シビルアモル	196	100	162	153	11	○	ー	ー	ー	ー	×	ー	×	たたかう	ハサミ		
ディオルベーダ	315	150	96	358	13	○	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	たたかう	まきつきしめる	アクアブレス	

名前	HP	MP	EX	ギル	レベル	属性…○／弱点…×								特殊攻撃			
						水	地	聖	風	毒	雷	冷	炎				
リーチフロッグ	3511	220	1550	2600	52	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	ー	たたかう	した	波紋	ジャンプ
リザード	1280	70	297	356	26	ー	ー	ー	ー	○	ー	×	ー	たたかう	カッパにらみ		
リトワールビッヘ	545	155	190	279	18	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	ー	たたかう	なめる	クエイク	
スラッグクロウラ	12018	10500	7524	10000	49	×	ー	ー	ー	ー	ー	×	ー	たたかう	おしつぶす	はないき	すなあらし
ヘルズハーレー	1300	170	400	1290	14	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	×	たたかう	シルバーランス	どくぎり	じばてんかん
テュポーン（2）	50305	55530	0	0	53	×	ー	ー	ー	ー	ー	×	○	たたかう			
オニオン	250	50	115	100	18	×	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	たたかう	プログラム55	きょうふのしせん	
まどうアーマー	210	250	0	0	8	ー	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	たたかう	メタルキック	まどうレーザー	
スカイアーマー	900	170	350	400	24	ー	ー	ー	×	ー	×	ー	ー	ミサイル	ぎゃくふんしゃ	まどうレーザー	
サテライト	1800	250	0	0	14	×	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	たたかう	メガバーサク	せんこうだん	ちょうおんぱその他
アームドウェポン	9200	1956	5848	1189	47	×	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	たたかう	メタルアーム	ランチャー	ミサイルその他
スピリッツァー	15	0	23	29	5	ー	ー	×	ー	ー	○	ー	×	たたかう	まとわりつく		
プリン	255	110	160	120	19	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	スリップリキッド	ねんえき	
ロゲノイア	1100	50	740	442	21	×	ー	×	ー	○	ー	ー	○	たたかう	にらみつける	ライフシェイバー	
ハンプティ	800	100	421	326	27	ー	ー	×	ー	○	ー	ー	×	たたかう	だきつく		
コジャ	1300	1000	550	600	25	ー	ー	×	ー	○	×	ー	×	たたかう	うすわらい	はりせんぼん	
ドゥドゥフェドゥ	1334	100	419	797	28	ー	ー	×	ー	○	ー	ー	×	たたかう	ブレインシェイク	ファイラ	ねんえき
サボテンダー	3	60000	0	10000	27	×	ー	ー	ー	ー	ー	×	ー	はりせんぼん			
ハイウェイ	35	0	25	25	5	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	たたかう	スパナ		
ヴァイス	428	85	291	314	16	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	たたかう	シックル		
ボム	160	50	35	80	8	×	ー	ー	ー	ー	ー	×	○	じばく	かえん		
ナラカミーチェ	4889	390	2331	1574	37	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	ポイズンキッス	こもりうた	しのせんこくその他
ルナティス	4020	105	1504	465	45	ー	ー	×	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	ミラーボール	フリージングダスト	メテオ
ベールダンス	392	120	224	296	15	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	たたかう	ふしぎなおどり	ファイラ	ブリザラその他
ヒルギガース	1200	60	550	600	16	ー	○	ー	ー	×	ー	ー	ー	たたかう	ずつき	マグニチュード8	
トンベリ	8000	15500	1200	3333	27	○	ー	ー	ー	ー	×	ー	×	ほうちょう	歩数ダメージ		
マジックポット	100	10000	0	0	31	○	○	○	○	○	○	○	○	回復アイテム&回復魔法			
ムーバ	120	10500	1500	0	51	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	ー	たたかう	サイレントタッチ	はりせんぼん	マイティガード
フィガロリザード	4220	140	1219	554	45	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	ー	たたかう	へばりつく	かいおんぱ	きゅうしゅう
デボアハーン	2252	218	562	458	26	×	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	あばれる	にっこうよく	
アスピランス	220	330	48	115	12	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	しびれとげ	100万ボルト	
ゴースト	226	70	48	75	10	ー	ー	×	ー	○	ー	ー	×	たたかう	じかんよとまれ	ファイア	ファイアウォール
クロウラ	3200	620	1456	1224	51	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	ー	たたかう	しょくしゅ	かいおんぱ	きゅうしゅう
デザートソーサー	67	10	41	54	6	×	ー	ー	ー	ー	ー	×	ー	たたかう	しっぽ		
アラクラン	87	15	37	94	6	×	ー	ー	ー	ー	ー	×	ー	たたかう	しびらせる		
アクティニオン	230	98	57	125	12	○	ー	ー	ー	ー	×	ー	×	たたかう	すいつく		
サンドホース	1025	100	475	726	27	×	ー	ー	ー	ー	ー	×	ー	たたかう	すいつく	すなあらし	
ダークサイド	255	85	165	138	13	ー	ー	×	ー	○	ー	ー	×	たたかう	スリップタッチ		
モルボル	2900	980	780	2292	30	○	ー	ー	ー	○	ー	ー	×	たたかう	よだれ	くさいいき	
デミウルオク	122	0	71	120	7	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	しょうかえき		
フォーバー	119	10	53	80	7	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	ねむくなれ		
ガードリーダー	420	150	0	350	8	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	たたかう	とつげき	ネット	
そうちょう	255	60	90	96	13	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	たたかう	ふりあげる		
ジェネラル	650	30	232	308	19	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	たたかう	バイオアタック	ケアルラ	
インビジブル	4530	240	1757	1768	44	ー	ー	×	ー	○	ー	ー	ー	たたかう	ディスアピア	かとん	すいとんその他
カムイ	4211	219	1583	869	44	ー	ー	ー	ー	×	×	ー	ー	たたかう	ゾンビタッチ	バイオ	
ウォーロック	1300	1250	970	333	38	ー	ー	ー	ー	×	×	ー	ー	ホーリー	マジックドレイン		
ヴァージニティ	8150	900	2200	700	53	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	ブラインドタッチ	ケアルガ	ホーリー	フレアその他
ジョーカー	467	90	194	320	17	ー	ー	ー	ー	×	×	ー	ー	たたかう	かさ	さんせいう	サンダラ
モータードライブ	333	65	144	249	15	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	ー	たたかう	ひざげり	いしつぶて	
サタン	5555	1150	2189	960	46	ー	ー	×	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	レベル5デス	レベル4フレア	ためなぐりその他
ポーカー	781	60	415	300	20	ー	ー	×	ー	○	ー	×	○	たたかう	スリップタッチ	カッパソング	
エナジーデーモン	2058	360	485	385	29	ー	ー	×	ー	○	ー	ー	×	たたかう	ふしぎなおどり	ソウルアウト	
マーハディーバ	3826	1327	1510	393	38	ー	ー	×	ー	○	ー	ー	×	たたかう	ろっこつ	ガストスモーク	
ベクタハウンド	166	10	128	83	11	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	かみつき	とうそう	
ピーピングベア	1	19	2	0	23	×	ー	ー	ー	ー	ー	×	ー	たたかう	しっぽ	ホワイトウィンド	
スタナー	299	20	108	156	16	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	×	たたかう	まえば	とうそう	
ソラト	2600	97	830	415	37	ー	ー	×	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	くびしめ		
デストロイダー	800	35	592	400	19	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	たたかう	ポインズンアタック	リレイズ	
シピーラビット	135	40	53	110	10	×	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	まえば		
クアールキャット	1115	78	701	416	36	×	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	とびつく	ファイアーボール	
ブラッドファング	325	20	135	185	14	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	きょうけんびょう		

●モンスター表一覧

名前	HP	MP	EX	ギル	レベル	属性…○／弱点…×								特殊攻撃			
						水	地	聖	風	毒	雷	冷	炎				
バウンドハンター	285	50	115	55	13	—	—	—	—	—	—	—	×	たたかう	かみつく	とうそう	
ゴルギアス	270	100	163	102	10	—	—	—	—	—	—	—	×	たたかう	きばでつきあげる		
ドン	620	10	255	345	17	—	—	—	—	—	—	—	—	たたかう	タックル		
ムルフシュ	1111	60	321	356	26	—	—	—	—	—	×	—	—	たたかう	こうら	はないき	
バルーンビスト	3559	330	1595	1169	44	—	—	—	—	—	—	—	×	たたかう	あくび	はないき	
ゴーキマイラ	7191	354	4928	1889	36	—	—	—	—	—	—	—	—	たたかう	100万ボルト	マグニチュード8	アクアブレスその他
キングベヒーモス	19000	9999	0	0	49	—	—	×	—	○	—	—	×	たたかう	すいみんガス	メテオ	デス
ベクタリトス	2800	180	1400	350	59	×	—	—	—	—	—	×	—	たたかう	キバ	ファイアーボール	
ワイバーン	892	95	484	434	18	—	—	—	—	—	—	×	—	たたかう	スリップウィング	だいせんぷう	
ドラゴンゾンビ	1991	160	1072	309	21	—	—	×	—	○	—	—	×	たたかう	ほね		
ドラゴン	7000	850	2931	0	29	—	—	—	—	—	×	—	—	たたかう	リベンチブラスト	フリージングダスト	はないきその他
オールドドラゴン	10050	12850	3000	1200	50	—	—	—	—	—	—	×	—	たたかう	しゃっくりあげる	ライフシェイバー	アトミックレイ
ウェアドドラゴン	3000	300	953	731	38	—	—	×	—	—	—	—	×	いけにえ	どくぎり		
セルピアス	134	100	82	102	10	—	—	—	—	—	—	—	—	たたかう	くちばし		
スプリンター	4500	350	2293	1420	53	—	—	—	—	—	×	—	—	たたかう	アスピルビーグ	ホワイトウィンド	
レネルシア	470	63	438	250	19	—	—	—	—	—	—	—	—	たたかう	サイレスアタック	シャムシール	
マルコシアス	1418	100	449	909	29	—	—	—	×	—	—	—	—	たたかう	かぎづめ	エアロガ	ホワイトウィンド
グルームウィンド	2905	175	1096	421	41	—	—	—	—	—	—	×	—	たたかう	ロック	ネット	
ドロップ	1000	80	398	427	27	×	—	—	—	—	×	—	—	たたかう	くるったしんごう		
ブレインシュガー	290	100	128	168	15	—	—	—	×	—	—	—	×	たたかう	ねむりのはり		
グラスウィルム	480	20	278	234	17	—	—	—	×	—	—	—	×	たたかう	はおと		
ルリダン	2079	122	707	1000	34	—	—	—	×	—	—	—	×	たたかう	つの	しんりんよく	ミーアキャット
トゥカッター	2500	187	1753	726	36	—	—	—	×	—	—	○	×	たたかう	ブラッドシックル		
パラライディア	492	100	219	365	15	—	—	—	—	—	—	—	×	たたかう	ポイズンタッチ		
アンテサンサン	1200	112	449	370	29	—	—	×	—	○	—	—	×	たたかう	しのかふん	どくぎり	
マインボール	2095	340	788	577	36	—	—	—	—	—	—	—	×	たたかう	ちょくげき	ライフシェイバー	
ウロボロス	50	760	1780	390	48	—	—	—	—	—	—	×	○	たたかう	アンライフタッチ	バイオ	
アクロフィーズ	145	10	90	115	11	—	—	—	—	—	×	—	—	たたかう	しびれバサミ		
シュミット	3262	200	1253	441	40	×	—	—	×	—	×	—	—	まどうレーザー	スリップアンカー	じばてんかん	ミサイル
デバウアー	420	100	214	280	21	—	—	—	—	—	×	—	—	たたかう	から	たこあし	
キャンサー	952	100	360	576	26	×	—	—	—	—	×	×	—	たたかう	ハサミ		
ギガントード	458	20	235	340	26	—	—	—	—	—	—	×	—	たたかう	ゲロゲーロ	波紋	ねんえき
バジリスク	5000	1020	2400	1120	54	—	—	—	—	—	—	×	—	たたかう	せきかにらみ		
チキンメデューサ	2366	185	770	422	38	—	—	—	—	○	—	×	—	たたかう	なめる	クエイク	
ランドウォーム	12000	1300	4600	0	59	—	○	—	—	—	—	×	—	あっさく	マグニチュード8	ヘールストーン	
トライアライド	3100	220	1947	520	32	—	—	—	—	×	—	—	—	たたかう	ゴールドランス		
ブルトアーマー	2850	220	853	629	39	×	—	—	—	—	×	—	—	たたかう	まどうレーザー	ランチャー	メタルカッターその他
オニオンダッシュ	2000	100	500	150	33	×	—	—	—	—	×	—	—	たたかう	ダッシュ	カッパソング	
ヘビーアーマー	495	150	80	195	13	×	—	—	—	—	×	—	—	たたかう	メタルナックル	まどうレーザー	まどうバリアーその他
チェイサー	1202	140	691	380	19	×	—	—	—	—	×	—	—	たたかう	プログラム17	まどうレーザー	プラズマその他
ガンマ	27000	9000	9000	0	57	×	—	—	—	—	×	—	—	ガンマせん	はどうほう	グラビディーボム	アトミックレイその他
パウポリウム	145	25	55	55	11	—	—	×	—	○	—	—	×	たたかう	まとわりつく		
ねむれるしし	32000	16000	0	0	26	○	○	○	○	○	○	○	○	すがたをけす	とうそう	メテオ	
ミスフィト	1750	140	750	786	26	—	—	×	—	○	—	—	×	たたかう	にらみつける	ライフシェイバー	
クリーチャー	2470	145	775	550	37	—	—	—	—	—	×	—	—	たたかう	やなにおい		
エヌオー	4635	280	1429	968	46	—	—	×	—	—	—	—	—	たたかう	ぬるぬる	アクアブレス	だいかいしょう
ディープアイ	1334	100	385	485	28	—	—	—	—	—	—	—	×	たたかう	ゆめのなかへ	とうそう	
アンシリーコート	132	100	53	256	8	—	—	—	—	×	—	—	—	たたかう	ミスリルスパナ		
ネックハンター	1334	150	588	1330	28	—	—	—	—	×	—	—	—	たたかう	マッドシックル		
グレネード	3000	500	190	500	17	×	—	—	—	—	—	×	○	たたかう	みつめさせる	じばく	ファイアーボールその他
チャーミーライド	1200	330	1323	531	40	—	—	—	—	—	—	—	—	たたかう	しのルーレット	しのせんこく	レベル?ホーリーその他
パンドラ	1522	350	622	461	39	—	—	×	—	○	—	—	×	さいみんガス	リベンチブラスト	まかいのきてき	ぜったいれいど
ネイショリズム	2539	100	1531	769	22	—	—	—	—	×	—	—	—	ブラッドダンス	短剣をなげる		
ギガントス	6000	1120	7550	0	25	—	—	—	—	×	—	—	—	たたかう	のどわ		
マグナローダーズII	250	100	198	300	18	—	—	—	—	—	—	×	—	たたかう	たいあたり	ブリザラ	
リカオン	250	20	1356	1524	50	×	—	—	—	—	—	—	—	たたかう	ひっかく		
パラサイト	1000	230	455	461	39	—	—	—	—	—	—	—	×	たたかう	マインドストップ	100万ボルト	
アースプロテクタ	1	18	1	0	23	×	—	—	—	—	—	—	—	ポイズンテール			
アンタレス	480	15	290	270	20	—	—	—	—	—	—	×	○	たたかう	すいみんばり	マグニチュード8	
アネモーネ	2000	100	1000	550	33	○	—	—	—	—	×	—	×	1万ボルト	カッパタッチ	100万ボルト	
ムーンフォルム	2444	82	981	669	37	—	—	×	—	○	—	—	×	たたたかう	すいつく	さんせいう	フラッシュレイン
スペクター	235	120	220	138	13	—	—	×	—	○	—	—	×	たたかう	ロッド	サンダー	ファイアその他

名前	HP	MP	EX	ギル	レベル	属性…○／弱点…×								特殊攻撃			
						水	地	聖	風	毒	雷	冷	炎				
モルボルグレート	7000	500	2800	1320	56	○	○	○	○	○	○	○	×	あくまのキッス	くさいいき		
ボナコン	505	20	232	270	23	—	—	—	—	—	—	—	×	たたかう	しょうかえき		
オケアノス	1700	100	612	971	27	—	—	—	—	—	×	—	—	マグニチュード8	はねる		
リビングデッド	200	84	54	135	12	—	—	×	—	○	—	—	×	たたかう	スリップタッチ		
デスペナルティー	8000	8000	0	0	19	—	—	×	—	○	—	—	×	デス	アトミックレイ	しのせんこく	
フェイズ	4550	1700	2600	890	47	—	—	—	—	—	—	×	○	たたかう	うすわらい	はりせんぼん	
アウトサイダー	8050	400	2600	2800	18	—	—	×	—	○	—	—	—	たたかう	じがい	アイテムをなげる	
ココ	3062	198	1410	631	39	—	—	—	—	×	—	—	—	ドレイン	ひらてうち	あいのせんこく	カッパー
ゼウェアク	2077	500	1620	674	47	—	—	—	—	—	—	×	○	たたかう	うずまきガサ	エルニーニョ	フレッシュレイン
ナイトウォーカー	265	190	258	491	26	—	—	×	—	○	—	—	×	たたかう	スリップタッチ	ドレイン	
あくまのきし	6800	1600	3090	200	56	—	—	—	—	—	—	—	—	たたかう	のろいのしせん	しょうげきは	ガストスモーク
しんえいたい	700	20	200	0	21	—	—	—	—	×	—	—	—	たたかう	はらにいちげき		
キュアローター	75	200	0	0	26	×	—	—	—	—	—	—	—	たたかう	にんじん	エスナ	ケアルラその他
ウィザード	1677	200	587	388	32	—	—	—	—	×	×	—	—	ししゃのあしおと	サイレス	アスピル	ラスピルその他
オリエントデビル	1759	68	797	2000	34	—	—	—	—	○	—	—	—	たたかう	とびだしナイフ		
イルルカンカシュ	2000	100	1000	850	33	—	—	—	—	—	○	—	×	たたかう	なかまづくり		
サージェント	580	35	252	273	18	×	—	—	—	—	×	—	—	たたかう	プログラム65		
アスピドケロン	3210	514	1270	519	38	—	—	×	—	○	—	—	×	たたかう	あばれる	かまいたち	
ノーティ	1000	100	800	350	33	—	—	—	—	—	—	—	×	たたかう	しっぽ	いしつぶて	
ルナドック	582	25	308	247	26	—	—	—	—	—	—	—	—	たたかう	がんめんかみつき		
ベルゼキュー	615	45	228	343	19	×	—	—	—	—	×	—	—	たたかう	プログラム95		
カラドリウス	885	87	653	497	36	—	—	—	—	—	—	—	×	たたかう	くちばし		
ツァマキエル	2000	100	1000	750	33	—	—	—	—	—	—	×	—	たたかう	くっつく		
ルガヴィ	1877	100	697	298	32	—	—	—	—	—	—	—	×	たたかう	だきつく		
リン	110	35	95	100	11	—	—	×	—	○	—	—	×	たたかう	からみつく		
ランドグリヨン	977	80	292	410	23	—	—	—	×	—	—	—	×	たたかう	はおと		
ゴエティア	499	40	145	235	16	—	—	—	—	○	—	×	—	たたかう	ばいきん		
グランインセクト	4500	420	4612	501	54	—	—	—	—	—	—	—	×	たたかう	マインドシックル		
ボギー	1318	100	532	1200	29	—	—	—	—	—	—	—	—	たたかう	ガルルルルルル		
ブルシャ	3300	188	1396	773	41	—	—	—	—	—	—	—	—	たたかう	ベアハッグ		
ブラックドラゴン	4000	600	780	502	26	—	—	×	—	○	—	—	×	たたかう	ほねのこな	すなあらし	
アダマンキャリー	1305	50	1450	189	24	—	—	—	—	—	—	—	—	たたかう	つめ	はないき	
ダンテ	1945	200	1150	712	28	—	—	—	—	×	—	—	—	たたかう	クリスタルランス	レベル3コンフュ	
プラチナドラゴン	2802	200	895	1300	26	—	—	—	—	—	—	—	—	たたかう	ウィング	だいせんぷう	
デュエルアーマー	7200	1600	2500	800	53	×	—	—	—	—	×	—	—	メタルカッター	メガショック	レベル5デス	レベル4フレア
サイコ	900	55	347	275	32	—	—	—	—	—	—	×	○	たたかう	マインドショック		
ムース	900	100	189	287	28	—	—	—	—	—	—	—	—	たたかう	べとべと	ゆうごう	
コープス	3850	185	1399	826	43	—	—	×	—	○	—	—	×	たたかう	フィガロのさけ	フレア	ブレイクその他
バニッシャー	2191	136	1242	3000	35	—	—	—	—	—	—	—	—	たたかう	ふくろだたき	ぬすんだらぬすみかえす	
バルーン	555	80	369	300	22	×	—	—	—	—	—	×	○	たたかう	めらめら	じばく	
ガブルデガック	350	20	104	126	15	—	—	—	—	×	—	—	—	たたかう	ゴールデンスパナ	バニッシュ	
グランベヒーモス	11000	700	4100	2900	58	—	—	—	—	—	—	—	—	たたかう	つきあげる	メテオ	
スコーピオン	290	19	199	336	26	—	—	—	—	—	—	—	—	たたかう	しのとげ		
カオスドラゴン	9013	1300	4881	1000	44	—	—	—	—	—	—	×	○	ディスアスター	はいにする		
スピットファイア	1400	180	550	300	25	—	—	—	×	—	×	—	—	プロペラ	ぜったいれいど	かくさんレーダー	
ベクタキマイラ	7500	880	2900	900	57	—	—	—	—	—	—	—	—	たたかう	はんげき	100万ボルト	アクアブレスその他
リッチ	590	90	374	350	20	—	—	×	—	○	—	—	○	さくらんタッチ	ファイア	ファイラ	ファイガ
ルク	850	100	249	596	26	—	—	—	—	—	—	×	—	たたかう	くちばし	シャムシール	
マグナローダーズIII	1777	100	621	352	32	—	—	—	—	—	—	—	—	たたかう	ホイール	ブリザド	ブリザラ
バグ	310	20	165	210	16	×	—	—	—	—	—	×	—	たたかう	ストーンニードル		
シーフラワー	4200	200	1315	670	47	○	—	—	—	—	×	×	○	たたかう	しょくしゅ		
アーマーベース	9800	700	3500	250	54	×	—	—	—	—	×	—	—	たたかう	ダブルアーム	スノーボール	ファイアーボールその他
ブワゾンベンヌ	860	82	485	525	24	—	—	—	—	—	—	—	—	たたかう	はねのこな	ホワイトウィンド	
ガリュブデス	6013	820	2781	906	49	—	—	—	—	—	—	×	○	たたかう	はばたく	だいせんぷう	シャムシール
ジャンク	2000	200	2200	1100	53	×	—	—	—	—	×	—	—	ゆうごう	パラレルアウト	きょうふのしせん	
マンドレイク	1150	104	378	450	23	○	—	—	—	—	—	—	×	たたかう	ストーンタッチ	きゅうしゅう	
ヴァレオル	180	25	117	112	11	—	—	—	—	×	—	—	—	たたかう	ニッケルスパナ		
アムドゥスキアス	4452	270	1727	526	43	—	—	—	—	×	—	—	—	たたかう	こしをふる		
ネクロマンサー	3525	900	1510	791	48	—	—	×	—	○	—	—	×	たたかう	ゾンビスティック	デジョン	デスその他
グラシャラボラス	4771	590	2953	2500	35	—	—	—	—	×	—	—	—	たたかう	みぎアッパー		
マグナローダーズIV	1380	70	647	284	32	—	—	—	—	—	—	—	—	たたかう	たいあたり	ファイア	ファイラ
ワイルドラット	160	10	135	135	12	—	—	—	—	○	—	—	×	たたかう	ひっかく		

●モンスター表一覧

名前	HP	MP	EX	ギル	レベル	属性…○／弱点…×								特殊攻撃			
						水	地	聖	風	毒	雷	冷	炎				
ビッグベア	275	0	160	185	13	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	えぐる		
イノセント	6600	390	2400	1950	52	×	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ブレインブラスト	フリージングダスト	プラズマ	レベル?ホーリー
クリュメヌス	3815	9900	1698	826	49	ー	ー	×	ー	ー	ー	ー	ー	ファイガ	ケアルラ	リフレク	ヘイストその他
ガルム	1510	110	687	412	32	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	たいあたり		
ダイタロス	12280	100	3500	0	59	ー	ー	×	ー	○	ー	ー	×	たたかう	ファイアウォール	グラビデ	どくぎりその他
バールゼフォン	3609	300	1385	826	43	○	○	ー	○	○	○	○	×	たたかう	きょうらんびょう		
アーリマン	10000	300	2820	0	51	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	しのせんこく	きょうふのしせん	しのルーレット
デスマシーン	6000	550	2300	670	52	×	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	マインドストップ	デス	ブラスター	
メタルヒットマン	2000	800	2000	700	52	×	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	たたかう	デストロイド	かいおんぱ	
イオ	7862	1550	3253	1995	39	×	ー	×	ー	ー	×	ー	ー	かくさんレーザー	おしつぶす	はどうほう	
トンベリーズ	14001	11000	0	0	99	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	ほうちょう	ホーリー	
ユミール	50000	120	0	0	4	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	1万ボルト			
プレゼンター	9230	1600	0	1000	19	○	ー	ー	ー	ー	○	○	×	100万ボルト	はりせんぼん	マグニチュード8	
メガアーマー	1000	50	350	0	21	×	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	まどうレーザー	メタルパンチ	ミサイル	
バルガス	11600	220	0	0	12	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	たたかう	しゅうしけん	れっぷうさつ	
ディッグアーマー	1300	900	0	250	16	×	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	たたかう	まどうレーザー	ドリル	ファイアその他
プロメテウス	14500	2050	5200	1300	56	×	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ドリル	メタルカッター	サザンクロス	ノーザンクロス
まれっしゃ	1900	350	0	0	14	ー	ー	×	ー	○	×	ー	×	たたかう	しゃりん	まかいのきてき	さんせいうその他
ダダルマー	3270	1005	0	1210	22	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	たたかう	あしばらい	しょうげきは	短剣をなげる
シヴァ	3000	500	0	0	21	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	×	ブリザド	ブリザラ	リフレク	ブリザード
イフリート	3300	600	0	0	21	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	○	たたかう	ファイア	ファイラ	ファイガその他
ナンバー024	4777	777	0	0	24	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	にっこうよく	ゆきうさぎ	ソニックブーム	らくばんその他
ナンバー128	3276	810	0	0	23	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	たたかう	きゅうしゅう	れっぷうさつ	アトミックレイその他
インフェルノ	30800	9700	0	0	67	ー	ー	ー	ー	ー	×	ー	○	たたかう	デルタアタック	メテオ	ソバットその他
クレーン（右）	1800	447	0	0	23	×	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	たたかう	てっきゅう	マグニチュード8	まどうバリアーその他
クレーン（左）	2300	447	0	0	24	×	ー	ー	ー	ー	×	ー	○	たたかう	てっきゅう	マグニチュード8	まどうバリアーその他
ゆきおとこ（1）	1000	150	0	0	14	ー	ー	ー	ー	×	ー	○	×				
ゆきおとこ（2）	17200	6990	0	10	33	ー	ー	ー	ー	×	ー	○	×	たたかう	なだれ	スノーボール	ヘールストーンその他
ガーディアン（1）	50000	5000	0	0	71	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー				
ガーディアン（2）	60000	5200	0	0	67	×	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	たたかう	アトミックレイ	まどうレーザー	ミサイル
エアフォース	8000	750	0	0	25	×	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	まどうレーザー	かくさんレーザー	はどうほう	
フレイムイーター	8400	480	0	0	26	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	○	たたかう	ボムベアラー	リフレク????	フレアその他
アルテマウェポン	24000	5000	0	0	37	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	パワーぜんかい！	トルネド	メテオその他
ネラバ	2800	280	0	0	26	ー	ー	×	ー	ー	×	×	○	たたかう	しのせんこく	ファイアーボール	ファイガその他
キングベヒーモス	19000	1600	0	0	43	ー	ー	ー	ー	×	ー	○	×	たたかう	ましょうのつめ	メテオ	ホーリーその他
ケフカ（SIM2）	63001	60000	0	0	83	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー				
しょくしゅ	7000	800	0	0	31	×	ー	ー	ー	ー	ー	×	○	たたかう	ほかく	からみつき	ポイズンその他
デュラハン	23450	1721	0	0	37	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	×	たたかう	モーニングスター	ノーザンクロス	ブリザガその他
デスゲイズ	55555	38000	0	0	68	ー	ー	×	ー	○	ー	○	×	たたかう	レベル5デス	エアロガ	デスその他
チャダルヌーク	56000	9400	0	0	37	○	ー	○	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	しのくちづけ	ポルターガイスト	ゆうわくその他
レーヴ	15000	2000	0	0	47	×	ー	ー	ー	ー	ー	×	○	デルタアタック	ホワイトウィンド	アレイズ	ファイガその他
ソーニョ	10000	2000	0	0	47	ー	ー	ー	○	ー	ー	ー	×	デルタアタック	リフレク	ブリザラ	ブリザガ
スェーニョ	12500	2000	0	0	47	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	デルタアタック	リフレク	ケアルラ	サンダガその他
アレクソウル	23066	5066	0	0	53	ー	ー	○	ー	ー	ー	×	○	たたかう	ヒューリー	サンダガ	
ヒドゥン	25000	12500	0	0	43	ー	×	×	ー	○	ー	ー	×	たたかう	グランドトライン	きゅうしゅう	バイオその他
サムライソウル	37620	7400	0	30000	61	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	たたかう	あんさつけん	はりせんぼん	れっぷうさつその他
まほうレベル30	3000	700	0	0	54	ー	ー	○	ー	×	ー	ー	ー	アスピル	リフレク	カッパー	ファイラその他
エレボス	3500	1000	0	0	43	ー	×	ー	ー	○	ー	ー	ー	たたかう	ポイズンクロー		
まじん	63000	4800	0	0	73	ー	ー	×	ー	○	ー	○	ー	たたかう	まじんのいかり	ターゲティング	ブリザガその他
めがみ	44000	19000	0	0	68	ー	ー	○	ー	ー	○	ー	ー	たたかう	クラウディーヘブン	クェーサー	サンダガその他
きしん	5800	18900	0	0	67	ー	ー	ー	○	×	ー	ー	○	たたかう	ティルフィング	メテオ	フレアスターその他
ケフカ（2）	62000	38000	0	0	71	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	はかいのつばさ	ミッシング	心ない天使	リベンジャーその他
まほうレベル40	4000	1000	0	0	55	ー	ー	ー	ー	○	×	ー	ー	ドレイン	ブレイク	バニッシュ	サイレスその他
オルトロス（1）	3000	640	0	0	13	○	ー	ー	ー	ー	×	ー	×	たたかう	すみ	たこあし	
オルトロス（2）	2550	500	0	2	19	○	ー	ー	ー	ー	×	ー	×	たたかう	レベル3コンフュ	1万ボルト	さんせいうその他
オルトロス（3）	22000	750	0	3	25	○	ー	ー	ー	ー	×	ー	×	たたかう	マグニチュード8	ヘールストーン	アクアブレスその他
テュポーン（1）	10000	40000	0	0	26	×	ー	ー	ー	ー	ー	×	○	たたかう	ファイアーボール	はないき	
まほうレベル20	2000	500	0	0	51	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	ー	ブレイク	デジョン	グラビガ	コンフュその他
ジークフリード（1）	100	5	0	1	7	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう			
まほうレベル10	1000	300	0	0	48	ー	ー	×	ー	○	ー	ー	×	ファイア	スロウ	ストップ	ヘイストその他
まほうレベル50	5000	2000	0	0	57	ー	ー	×	ー	○	ー	ー	×	デス	バイオ	バーサク	ヘイスガその他
ヘッド	1600	1000	0	0	6	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	ねんえき		

名前	HP	MP	EX	ギル	レベル	属性ー○／弱点ー×								特殊攻撃			
						水	地	聖	風	毒	雷	冷	炎				
ユミールヘッド	9845	1600	0	1000	31	○	ー	ー	ー	ー	○	○	×	たたかう	1万ボルト	エルニーニョ	せきかのいちげき
ジャイアント	18000	2000	0	0	73	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	ー				
カイザードラゴン	60001	60000	0	0	83	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー				
トンベリマスター	22000	1200	0	0	73	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	バリアチェンジ	トルネド	クエイクその他
まほうレベル60	6000	5000	0	0	58	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	×	クエイク	トルネド	ホーリー	アスピルその他
しょうにん	119	20	26	60	5	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう			
はだか	100	100	18	54	6	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	とうそう			
しょくしゅA	6000	700	0	0	32	○	ー	ー	ー	ー	ー	○	×	たたかう	ほかく	ポイズン	バイオその他
しょくしゅB	5000	600	0	0	33	○	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	たたかう	ほかく	ポイズン	バイオその他
しょくしゅC	4000	500	0	0	34	○	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	ほかく	ポイズン	バイオその他
ライトブレード	400	150	0	0	21	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	たたかう	レイピア		
レフトブレード	700	470	0	0	22	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	たたかう	スラッシュ	シャムシール	
ラフ	8000	770	0	0	69	ー	ー	ー	ー	ー	○	×	ー	たたかう	レイピア		
ケトゥ	11000	2600	0	0	67	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	×	たたかう	スラッシュ	メタルカッター	
まほうレベル70	7000	3000	0	0	56	×	ー	ー	ー	ー	ー	×	○	ファイガ	ブリザガ	サンダガ	ラスピルその他
ヴァリガルマンダ	30000	50000	0	0	62	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	×	フリージングダスト	ブリザガ	ラスピル	
レーザーほう	3300	335	0	0	24	×	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	アトミックレイ	まどうレーザー	かくさんレーザー	
ビット	420	285	0	0	25	×	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	なにもしない			
ミサイルポット	3000	7000	0	0	25	×	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ミサイル	ランチャー		
チャダルヌーク	3000	7600	0	0	41	ー	ー	×	ー	ー	○	ー	×	たたかう	フラッシュレイン	サンダラ	サンダガ
フリーズドラゴン	24400	9000	0	0	74	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	×	たたかう	ぜったいれいど	ノーザンクロス	なだれ
ケフカ（1）	3000	3000	0	0	18	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	ブリザラ	ドレイン	とうそうその他
ストームドラゴン	42000	1250	0	0	74	ー	ー	ー	○	ー	×	ー	ー	たたかう	エアロガ	このはらんぶ	かまいたちその他
アースドラゴン	28500	16500	0	0	53	×	ー	ー	×	ー	ー	ー	ー	たたかう	じゅうりょく50	ランドスライド	クエイクその他
イフー	360	60	0	0	11	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	たたかう	つめ		
たいちょう	456	20	0	50	12	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	アックス		
ソルジャー(VSカイエン)	100	10	0	48	12	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう			
イエロードラゴン	32400	4000	0	0	62	×	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	たたかう	100万ボルト	リフレク	サンダガその他
スカルドラゴン	32800	1999	0	0	62	ー	ー	×	ー	○	ー	ー	×	たたかう	しのせんこく	ディスアスター	ほうれいその他
ブルードラゴン	26900	3800	0	0	65	○	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	たたかう	だいかいしょう	フラッシュレイン	もんその他
レッドドラゴン	30000	1780	0	0	67	×	ー	ー	ー	ー	ー	×	○	たたかう	レベル4フレア	イレイサー	フレアその他
オビニンクス	10	60	0	0	9	ー	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	たたかう			
リゾートバス	775	39	0	0	13	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	1万ボルト	エルニーニョ	かみつきその他
ほうれい	1500	10000	0	0	19	ー	ー	×	ー	○	ー	ー	×	たたかう	ブリザド	きゅうしゅう	イナズマ
みじかいうで	27000	10000	0	0	73	×	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	しんくうは		
ながいうで	33000	10000	0	0	73	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	しょうげきは		
かお	30000	10000	0	0	74	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	きょうふのしせん	スリップなぐる	じばてんかん	クエイク
とら	30000	10000	0	0	70	ー	○	ー	ー	ー	ー	×	ー	たたかう	ししゃのきば	フレアスター	サザンクロスその他
きかい	24000	10000	0	0	73	ー	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	デルタアタック	グラビティーボム	まどうレーザー	ミサイルその他
まほう	41000	10000	0	0	72	ー	×	ー	ー	ー	ー	ー	ー	フレア	ホーリー	ファイガ	リレイズその他
なぐる	28000	10000	0	0	73	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	たたかう	10れんだ		
まりあ	9999	10000	0	0	58	○	○	○	○	○	○	○	○	アレイズ	ホワイトウィンド	やすらぎ	
ねむり	40000	10000	0	0	71	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	たたかう	メテオ	しのせんこく	トラインその他
エレボス	3500	1000	0	0	43	○	ー	○	○	○	○	○	○	たたかう	コンフュクロー		
エレボス	3500	1000	0	0	43	ー	ー	×	ー	○	ー	ー	×	たたかう	アンデッドクロー		
エレボス	3500	1000	0	0	43	×	×	×	×	×	×	×	×	たたかう	メガクロー		
まほうレベル80	8000	2800	0	0	53	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	ケアルガ	リレイズ	ホーリー	ファイガその他
まほうレベル90	9000	9000	0	0	55	ー	ー	ー	○	ー	ー	ー	ー	メテオ	メルトン	フレア	リレイズその他
プロトアーマー	670	125	499	296	19	ー	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ランチャー	プログラム35	せんこうだん	まどうレーザー
マジックマスター	50000	50000	0	0	68	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	バリアチェンジ	アルテマ	ファイガ	デスその他
ソウルセイバー	3066	566	0	0	41	ー	ー	○	ー	ー	ー	×	○	マジックドレイン	ファイガ	リフレク	ケアルその他
オルトロス（4）	17000	8000	0	0	26	○	ー	ー	ー	×	ー	ー	×	たたかう	すみ	たこあし	
ノーデ	3000	195	0	0	24	ー	ー	×	ー	ー	×	○	×	たたかう	フリージングダスト	ブリザラ	ちんもくその他
フンババ（1）	60000	10000	0	0	26	ー	ー	ー	ー	×	○	ー	ー	たたかう	はりせんぼん	みぞおち	サンダガその他
フンババ（2）	28000	10000	0	0	31	ー	ー	ー	ー	×	○	ー	ー	たたかう	はりせんぼん	サンダガ	とうそうその他
フンババ（3）	26000	10000	0	0	31	ー	ー	ー	ー	×	○	ー	ー	たたかう	はりせんぼん	サンダガ	フンババブレスその他
ゾーンイーター	7700	57000	2000	2000	61	ー	ー	×	ー	ー	ー	○	ー	グラビデ	すいこむ	フリージングダスト	
かきゅうへいし	102	25	33	66	7	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	たたかう			
しかん	380	48	0	144	13	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	たたかう	アックス		
ていこくへい	1	50	0	0	2	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	なにもしない			
アルテマバスター	55000	19000	0	0	67	○	○	○	○	○	ー	ー	ー	たたかう	アルテマ	だいかいしょう	メテオその他

君はみつけることができるか？

最強武器・防具・アクセサリー表

ここでは武器や防具、アクセサリーに関して、手に入りずらい特殊なものだけをピックアップして紹介する。いずれもひと癖もふた癖もあるスグレモノばかり。キミはこの中の何個を手にすることができただろう？

最強武器一覧

分類	名称	属性	攻撃力	装備可能者○×表												特性						十要素						補足
				ガウ	モグ	セッツ	リル	スト	セリ	マッ	エド	シャ	カイ	ロッ	ティ	投げ	魔封	両手	必殺	後列	道具	素早さ	力	魔力	体力	魔回	物回	
	バリアントナイフ	—	145	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	○	○	—	—	—	—	—	—	—	—	10%	
	アルテマウェポン	—	255	—	—	—	—	—	○	—	○	—	—	○	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
	さごじょうのヤリ	—	253	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	カッパ用
	かげぬい	—	220	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	○	○	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ストップ発場
	むつのかみ	—	215	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	○	○	○	○	—	—	—	—	—	—	—	20%	
	ウィザードロッド	—	168	—	—	—	○	○	—	—	—	—	—	—	—	○	○	○	—	—	—	—	—	+7	—	30%	—	
	レインボーブラシ	—	146	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	+2	+1	+2	+1	—	—	
	ボーンクラブ	—	151	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ウーマロが装備
	ウィングエッジ	—	198	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	○	—	—	—	○	—	+7	+7	+2	+1	—	—	
	イカサマのダイス	—	1	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—		
	タイガーファング	—	215	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	+2	+3	+3	+2	—	—	

最強防具一覧

種類	名前	防御	魔防御	キャラクター												十要素						補足
				ガウ	モグ	セッツ	リル	スト	セリ	マッ	エド	シャ	カイ	ロッ	ティ	素早さ	力	魔力	体力	魔回	物回	
	こうらのたて	66	66	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—	—	—	—	30%	30%	水吸収　カッパー×1　カッパ用
	ちぬられたたて	0	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	−7	−7	−7	−7	—	—	
	えいゆうのたて	59	59	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—	—	—	—	40%	40%	即死回避　アルテマ×1
	フォースシールド	0	70	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—	—	—	—	50%	—	アビ：シェル　水地風雷冷炎半減
	さら	42	42	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—	—	—	—	—	—	水吸収　カッパー×1　カッパ用
	アーマーガッパ	100	100	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—	—	—	—	—	—	水吸収　カッパー×1　カッパ用
	スノーマフラー	128	90	○	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	10%	10%	炎半減　氷吸収

特殊アクセサリー一覧

名前	効果	名前	効果
ふぶきのオーブ	魔力＋5　冷気吸収・炎無効（ウーマロ）	ひりゅうのつの	アビリティー：連続ジャンプ可能
いかりのリング	力＋5　炎吸収・雷無効（ウーマロ）	くんしょう	アビリティー：重装備可能
クリスタルオーブ	アビリティー：MP50%UP	かたみのゆびわ	アビリティー：即死・化石・ゾンビ防止
ソウルオブサマサ	アビリティー：まほう→れんぞくま	モルルのおまもり	アビリティー：敵出現率0

News & Information

最新情報一挙公開

●任天堂
●７月発売予定
●価格未定

おまたせっ！ 糸井重里入魂の超大作RPGがついに登場！ 今回もやっぱり気分はとってもアメリカンなのだっ！

物語 STORY

謎の宇宙人「ギーグ」再び

コピーライターとして、そして最近では徳川埋蔵金発掘プロジェクトですっかりおなじみとなった「糸井重里」氏。その糸井氏が製作の全指揮をする『MOTHER』シリーズ、第2作目がいよいよ登場！　その名も『MOTHER2・ギーグの逆襲』。

壮大な冒険が今、始まろうとしている

発表から2年。マザーファンのみならず、全国のRPGファン待望の新作である『MOTHER2』がいよいよ登場する。笑いあり、涙あり、そして感動あり、4人の少年たちと謎の宇宙人「ギーグ」との激しい攻防戦を描いた前作『MOTHER』。そして『MOTHER2』の物語は、主人公の少年が住む田園都市オネットから静かに幕を開ける……。そう、ギーグと少年たちの攻防戦は今再び始まろうとしているのだ。

それはちょっとした事件から

物語はネスの家のドアをノックする音から始まる。そこに血相を変えて飛び込んできたのは友人のポーキー。なんでも弟のピッキーが行方しれずに。

パーティー組んでいざ出発

ピッキーは流れ星の落下地点を見に行っていなくなってしまったらしい。早速ネスはポーキーと隣のイヌとパーティーを組んで探索に向かったが……。

ある重大な事実とは……

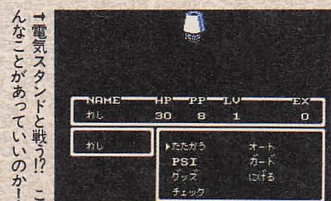
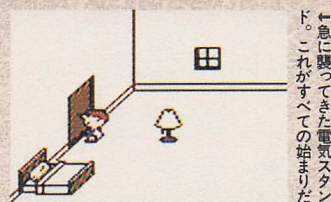
なんとか無事にピッキーを発見したネスたち。しかし彼らは、そこである「重大な事実」を知ることに！　何かがゆっくりと動き始めている……。

FC版MOTHERの場合

それはある異変から始まった

『MOTHER』の物語は、ある日のポルターガイスト現象に始まる。いつも同じ自分の部屋。だけど、どこかおかしい!!　家族の様子を見ようと他の部屋へ移動した瞬間、何と電気スタンドが襲ってきた!!　なんとか倒して別の部屋に行くと、今度はミルク飲み人形が!!　いったいどうなってるの？

←急に襲ってきた電気スタンド。これがすべての始まりだ

↑電気スタンドと戦う!?　こんなことがあっていいのか！

サブストーリー&イベントも大充実!!

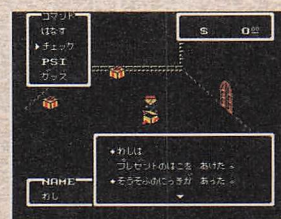
前作でもなにかと評判になったストーリー。完成度もさることながら、そのスケールの大きさと妙なリアリティは、確実に独自の世界「マザーワールド」を築いていた。その「マザーワールド」は『2』になってさらにスケールアップし、より深みを増したという感じだが、前作同様テンポの良いストーリー展開と奇抜なイベントの数々は、もちろん『MOTHER2』にも健在。その中でも、『MOTHER2』が特に力を入れているのがサブストーリーと、それを支えるイベントの充実である。これは、メインストーリー以外の部分にも力を入れることによって、ゲームの世界をより濃いものにしていこうという糸井氏の狙いであろう。そして、それが色濃く見られる街がスリーク(THREEK)。大きなサーカステントが特徴のスリークの街。しかし、そのテントの中で行われているのはサーカスではなく、何とゾンビ対策についての会議らしい……。というようなイベントがあるわけだ。このようにメインストーリーとは関係なく流れるサブストーリーやイベントを充実させたことは『MOTHER2』の大きな目玉の1つと言えるだろう。

↑これが噂のスリークの大きなサーカステント。この街とゾンビの間にどんな関係があるのだろうか？　それは実際にプレイして確かめてくれ

大胆予想してみましょ　最後まで泣くんじゃない

『MOTHER』のCMを見たことのある人ならこのセリフは聞き覚えがあるんじゃないかな？　そう、「最後まで泣くんじゃない」ってやつ。もう少し違った言い方をしてたかもしれないけど、確かこんなニュアンスだったと思う。つまりこれは「MOTHERは泣けるよ」ってことを言いたかったワケね。で、今回の『2』ではどんなキャッチコピーが付くのか？　そのへんはなかなか興味深いけど、今回では恐らく別のニュアンス線でくると睨んでいる。「もう1度泣いてくれますか？」とかね。

そして少年は旅立つ

イロイロと話を聞いてみると、例の奇妙な事件は、どうやらひいおじいちゃんの日記に書かれている暗号に関係があるのではないか？　という結論に達した。そして、とうとう少年はその暗号の謎を解くべく、旅に出ることを決心し、その翌日には家を出るのだった。

←日記の暗号にはどんな意味が隠されているのか？

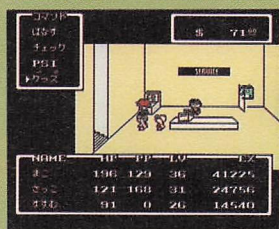
世界 WORLD これが新しいMOTHERの世界

『MOTHER2』で大きく変わった戦闘システム、そしてマザーシリーズとは切っても切れない関係の乗り物、さらに場面によって主人公が入れ替わるという新システム、ここでは以上の3つの要素を徹底紹介。これが新しいマザーワールドだ！

大きく変わった戦闘システム

『MOTHER2』と前作で最も大きく異なる点。それはなんといっても戦闘システムである。前作では、フィールドを歩き回り、ランダムでエンカウントした敵と戦闘を行うといった、非常にオーソドックスなものだった。それに対して今回『2』で新たに採用されたシステムは、マップ上には常に敵が見えていて、それらの敵モンスターにプレーヤーが接触することにより初めて戦闘になるというもの。つまり、これによって大きく様変わりしたことは、敵モンスターとプレーヤーの「追っかけっこ」が可能になった点。戦闘したいなら敵にドンドン接触していけばいいし、逆に戦闘をしたくないなら敵を避けて移動すればいいのだ。

←大きな敵は大きく、そして小さな敵は小さく登場するぞ

↑戦闘画面のサイコデリックな演出にも注目!!

お金はキャッシュカードで!!

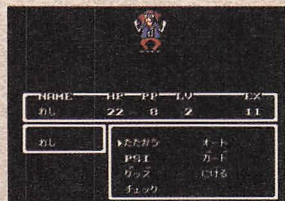
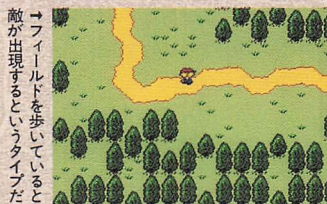
↑CDから引き落とす（写真は前作）

普通のRPGではモンスター退治をすると勝手に増えるお金。しかし『MOTHER』では、パパが振り込んでくれたお金をキャッシュカードで引き出すということをしなければならないのだ。つまり、いくら敵を倒しても、お金を口座から引き落とさない限り一向に使えないというわけ。

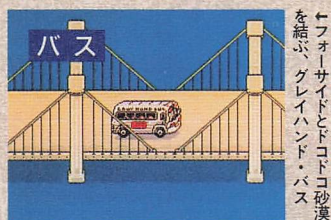
FC版MOTHERの場合

戦闘はオーソドックス

『2』になってこそ変わった戦闘システムだが、前作がいくらオーソドックスな作りになっていたとはいえ、『MOTHER』ならでは、というか他のRPGには見られない大きな特徴があった。それは敵によって変わるBGM。出現する敵によってコロコロ変わるBGMがとても新鮮で、また斬新だった。

←フィールドを歩いていると敵が出現するというタイプだ

←写真ではこのBGMをお聴かせできないのが残念

乗り物も数多く登場!!

前作に続いて、『2』にも数多くの乗り物が登場する。バスや自転車、そしてUFOなどと種類も盛りだくさんだ。そしてそれらに共通するコンセプトは「乗りたくなる乗り物」。つまり、ただの移動手段ではなく、用もないのについつい乗りたくなってしまう乗り物。糸井氏はそれを目指している。

←フォーサイドとドコドコ砂漠を結ぶ、グレイハンド・バス

←何とUFOまで登場する。とうとう舞台は宇宙へ？ってことも考えられなくないないが……

時に主人公が入れ替わることも!!

『MOTHER2』は、前作とはまた違った4人の少年少女たちが冒険を繰り広げていく物語だ。そして、その主人公たちは、それぞれがドラマを持って登場する。最初はネスとポーラの物語、次がジェフ、そしてプーといった具合に、場面が変わるとそれに従って主人公も入れ替わるのである。

大胆予想してみましょ　アメリカンキッズならスケボーでしょ

『MOTHER2』には楽しい乗り物が多く登場するってのは承知の事実。確かに自転車も魅力的だけど、舞台も主人公のネスもアメリカンなら、やっぱりアメリカ的な乗り物も欲しいよね。というわけで、ぜひ『2』にはスケボーが欲しい。現時点じゃそんなものがあるなんて情報もないので定かじゃないけど、恐らくスケボーなんてアイテムはないだろうね。だからこそ、『3』ではぜひ欲しいな。いつでもどこでもスケボーでスーイスイと滑れたらこれまた気持ちいいと思うんだけど……。

やっぱり乗り物は多数登場!!

『MOTHER』に登場した乗り物は数多い。電車、ボート、戦車、飛行機、そしてロケット……。これらもただやみくもに登場させたのではなく、コンセプトは『2』と同じ「乗って楽しい乗り物」。事実、意味もなく電車で駅を往復する人もいたという。

←こんな風についつい乗ってしまうんだな。愉快だし

主人公をとりまく人間模様

王様とか、使命とか、勇者の子孫とか、大仰な設定とは無関係。
『MOTHER2』は、普通に生活している、普通の人々が織りなす物語なのだ。
赤い野球帽の少年は、今回も元気に旅立っていく。

物語の主人公は４人の少年少女たち

まずは右の写真をご覧あれ。赤い帽子にボーダー柄のＴシャツ、一見、前作の主人公とよく似た快活そうな少年が、本編の主人公。そして、勇気あふれる少年主人公の脇を固めるのは、明るく快活な女の子と、秀才タイプのクールなメガネくん。ここまでは、基本的に前作と同じだね。そこで気になるのは個性派の４人目だけど、こちらは前作とガラリ変わって、東洋の国の王子様。修行中の身ながら、あらゆる面で優れた能力を発揮する頼もしい仲間なのだ。さらに、今回はシナリオがちょっと変わっている。場面場面に応じて、４人それぞれが主人公になってしまうのだ。別の場所からスタートした４人がどこでどんな風に出会うのか。これは今から楽しみだね。

←主人公のネスは赤い帽子がトレードマーク。名前は自由に設定可能だ

ブー　ポーラ　ネス　ジェフ

↑せいぞろいした４人のパーティーメンバー。右端は、天才科学者の息子で、自らも科学のセンスを持つ発明少年、仮称・メガネくん。続いて我らが主人公。ウェービーヘアがかわいい女の子は、強力なＰＳＩを使うＥＳＰ少女。最近はテレビ局の取材依頼が引きも切らないとか。そして左端が、問題の４人目。強く、賢く、ＰＳＩまで使うスーパーボーイは、東方の神秘の国、「ランマ」の王子様だ。

ＦＣ版MOTHERの場合

やっぱり主人公は４人

『２』との最大の違いは、主人公、女の子、メガネくんに続く４人目のキャラクターの設定。前作では、リーゼントにグラサンでバッチリ決めた、不良たちのリーダーだった。『２』のキャラクターはだいぶ雰囲気が違うけど、強くて頼りになる個性派、という点は共通してるよね。

←こちらは前作の主人公。赤い野球帽は、２作目にして、すでにマザーシリーズのシンボル的存在にまでなっているよね

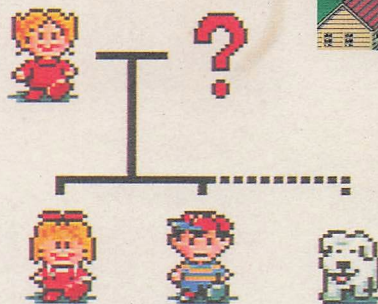
↑個性派ぞろいのパーティーメンバー。仲間がいれば安心

気になるパパの存在は？

話題を呼んだ「声だけのパパ」は、『２』でも健在。刑事コロンボの奥さん（古い？）みたいなもので、姿を見せないからこそ魅力的なのだ。どうして家族と別居状態なのか、という謎はさておくとして、今回も、きっと確実にセーブをしてくれることだろう。

他の家族としては、やっぱり前作を踏まえ、ママと妹と愛犬。ただしママの性格は、心配症からノリのいい楽天家へと変化しているらしい。

さらに、愛すべき隣人たち、ミンチ家の人々も紹介しておくことにしよう。こちらの家族は、両親プラス男２人兄弟の４人構成。お調子者の太っちょ兄貴・ポーキーは、主人公と同年代。父親は、なかなかの資産家らしい。

↑自宅の前で、愛犬と記念撮影？　三角屋根から突き出た煙突がかわいい、カントリー調の家なのだ

←これは、主人公の家の家族構成図だ。妹はなかなかのしっかり者で、今回も主人公が持ちきれない持ち物類を預かってくれるケナゲな存在。パパはやっぱり正体不明だ

大胆予想してみましょ　主人公は、なぜ赤い帽子なのか？

赤い野球帽といえば真っ先に思い出すのが広島カープだけど、マザーの世界に広島はありそうにない。第一、糸井氏は熱狂的な巨人ファンとしても有名なのだ。もっとも、だからといって主人公の帽子が黒いんじゃ、なんだか雰囲気が暗くなっていけない。とりあえず、元気よく、明るいイメージに赤がぴったり来たのかな。そもそも、赤はマザーシリーズのイメージカラー。だから、主人公にもどこか一ヶ所、赤を使おうと思ったんだろうね。かといって、赤いシャツじゃ派手過ぎだもんな。

パパとは電話だけ

電話で話すことしかできない、という父親像は、なんだか秘密めいていて魅力的だった。マザーシリーズならではの"ひねり"の一例だよね。こうした設定は、最終回にでもならない限り、変わらないのが常道。『２』でもやっぱり、パパは声だけの存在みたいだ。

←パパと電話で話をすると、データがセーブされる仕組み

1950年代のアメリカを感じさせる背景

身近でリアルな設定でありながら、同時にファンタジーでもある。そんな世界観を求めたマザーシリーズは、舞台のモデルに「過去のアメリカ」を採用した。キーワードは、「異国情緒」と「ノスタルジー」だ。

スーパーファミコンになってさらにキレイに!

他に類を見ない魅力的な世界設定も、マザーシリーズならではの特徴のひとつ。おなじみ、古き良きアメリカを思わせる田舎町を出発点に、今回は、オリエンタルムード漂う宗教国家や、南欧リゾート風の街まで足をのばしてしまうのだ。だけど、スーパーファミコンならではのパワーアップぶりも気になるところだよね。ところが、写真を見ればわかる通り雰囲気はほとんど変わっていない。そのかわり、キュートで明るいマザーシリーズならではの雰囲気が、いっそう強調されているのだ。

『マザー２』のスタッフは、ハード性能に流されてリアル化に走ることをよしとしなかった。せっかく作り上げたスタイルを変えることなく、さらに洗練させる方向へと向かったのだ。

だって、ねえ。かわいい絵柄で評判を呼んだマンガの２巻目がいきなり劇画調だったりしたら、誰だってガッカリするでしょ？　ハードが変わっても、マザーはマザーでしかないのだ。

↑リアル指向なグラフィックでは絶対に出ない「味」。それが『MOTHER』の味でもある

←『MOTHER』にはアメリカ的な街ばかりではなく、時にはこんな名画のような街も見受けられる。ちなみにここは港町「トト」

町の名前に秘密が…？

『MOTHER2』では、会話はもちろん、個々の固有名詞に至るまで、言葉に対してものすごく神経が使われている。さすが、コピーライターの糸井氏が全テキストを手がけているだけのことはあるのだ。中でも特徴的なものとして、思わず笑ってしまうようなモンスター名と並び、町のネーミングが挙げられる。最初の町がオネット（ONETT）で、次の町がツーソン（TWOSON）、その後、スリーク、フォーサイドと続く。そう、数字を表す英語を順番にもじったネーミングになっているのだ。

ファンタジーＲＰＧなんかで、ややこしい町の名前をなかなか憶えられずに苦労した経験はないかな？　『MOTHER2』なら、そんな余計な苦労はしなくてもすむ。単に洒落てるだけじゃなく、機能性にも優れたネーミングなのだ。

←ここはオネット（ONETT）の街。ではアルファベットに注目して欲しい。ONE、つまり１番目の街というわけだな。ホント、さりげない演出だ

→ツーソン（TWOSON）の街。もうおわかりだろう。そう、２番目の街である。次の３番目がスリーク、そして４番目の街はフォーサイドなのだ

大胆予想してみましょ　高層ビルに登りたい!!

前作にも、かなりの高さを誇るビルが登場してはいた。だけど、屋上には昇れなかったんだよね、屋上がつきもののデパートでさえ。……趣のあるマザーワールドを、高いところから見渡してみたい。『２』はそんな願いをかなえてくれるだろうか。

←一応ビルは見られるが……

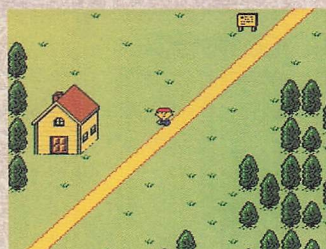
街には様々な人たちが

わき役たちの個性も、見所のひとつだった。ものひとつ頼むにしても、いちいち押しつけがましいオヤジや、歌いながら話しかけてくるヤツ、果ては人間のフリをしていながら、話しかけるとゾンビに豹変するヤツまでいた。『２』にはどんなヤツがいるかな？

↑→一見平和そうな街でも危険がいっぱいなのだ

ＦＣ版MOTHERの場合

町へ入るときも自然に

郊外をのんびり散歩していると、いつの間にか町の真ん中にたどり着いていた……そんな感覚を味わえるのが、『MOTHER』のマップ。町も野原もひと続きになっているというわけだ。その一方で、電車などの乗り物も登場。長い距離を移動する時のスケール感もきちんとおさえられている。マザーシリーズの追い求めるリアルさは、写真もどきのＣＧなんかじゃなく、あくまでも自然な「感覚」なのだ。無論、この思想は『２』にも受け継がれている。

↑このシステムを体験してしまうと、画面切り替えしているRPGがチャチく見えてしまう

怪物 MONSTER

MOTHER2モンスター図鑑

『MOTHER2』では、ストーリーの大幅なスケールアップに合わせて敵モンスターもより多彩になった。動物系から植物系、宇宙人系、モノ系などと種類も非常に幅広いのだ。ここではその個性豊かなモンスターたちを系統別に一挙大公開するぞ！

宇宙人系

ドムーク・イージー

催眠術などのサイキック攻撃を得意とする宇宙人。群をなして行動する。

◉ひとくちユーホー

ビーム攻撃が得意な宇宙人。ねびえビームを発射して風邪をひかせてしまうという妙な技を使う。

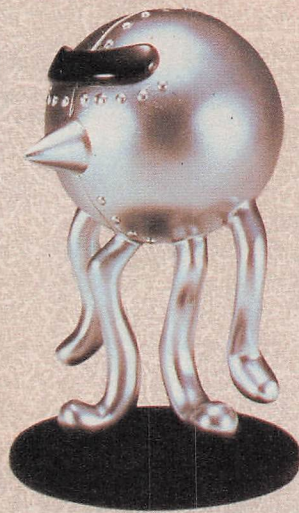
◉げどげど

臭い息をはいてイヤな気分にさせたり、粘液を発射して動けなくする。見かけによらず強敵かも!?

◉デヘラー

このデヘラーはサイキック攻撃を得意とするモンスター。群をなして襲いかかってくるので注意しろ。

◉マル・デ・タコ

ビーム攻撃はもとより怪電波を発射して相手を動けなくする。その名の通り、タコのようだ。

人間系

フランク

シャーク団という不良グループのボス。オネットの裏情報に詳しい。

◉はねっかえりキッド

シャーク団員のひとり。コイツはホッパーでジャンプしながら体当たり攻撃を仕掛けてくるのだ。

◉おちょうしものキッド

今ではすっかりレトロになったフラフープを回しながら攻撃してくる。コイツもシャーク団員だ。

◉ガミガミレディ

いわゆるオバタリアン。かみぶくろを振り回して攻撃してくるぞ。かなりヒステリー気味だ。

◉こまったおじさん

酔っぱらっていて街を歩いていると絡んでくるという、文字どおり困ったおじさんである。

動物系

きょだいアリ

特殊なパワーを受けて巨大化したアリ。ダンジョンの奥深くに生息する。

◉おんしらずなイヌ

かみつき攻撃を得意とする。そのうえ動きも素早いのでヘタな攻撃では簡単に避けられてしまうぞ。

◉にくいカラス

自慢の鋭いクチバシで攻撃してくる。大切なアイテムを盗んだりするので注意が必要だ。

◉アリアリブラック

小さいからといって油断は禁物。一度仲間を呼び始めると大変だ。決してナメてかからぬように。

◉アーマーガッパ

防御力がかなり高いうえに、何かをグルグル回してＰＳＩパワーを奪い取ってしまうぞ。

植物系

きょだいキノコ

謎のパワーで巨大化したキノコ。胞子を飛ばして相手をキノコにする。

◉あるくめ

自ら種をまき、仲間を増やす。たまにＰＳＩパワーを吸い取ることもあるので注意しよう。

◉だいウッドー

攻撃してくる者の水分を吸い取ってしまうという恐ろしい技を持つ敵。ただの木でも侮れない存在。

◉あるくキノコ

胞子攻撃を得意としてキノコ状態にしてしまう。キノコのくせにかなり素早いので注意すべし！

◉ランブーブ

ランブーブは、良い香りの粉をまき散らして攻撃してくる者を眠らせてしまう。その粉に注意だ。

ゴースト系

ブレーンゾンビ

攻撃してくる者に冷たい息を吹きかけて風邪をひかせてしまう。

◉ゾンビドック

仲間を呼び集めたり、毒のあるキバで噛みついてきたりするぞ。とにかく噛みつきには要注意！

◉とりつきゾンビ

コイツの冷たい手で触れられると、身体がしびれて動けなくなってしまう。捕まらないように逃げろ。

◉あくしゅうゴースト

ひどい匂いをまき散らして戦意を喪失させるという卑怯な技を使ってくる。こんなヤツに負けるな。

◉ハロウィーンやろう

ニタニタと笑いながらかぼちゃを投げつけてくるという気持ちの悪いヤツ。相手にするな！

モノ系

マッドサイン

ＰＳＩ攻撃を得意とし、街の背景に溶け込みながら襲ってくるのだ。

◉マッドタクシー

車のモンスター。暴走するだけならいいが、一緒に排気ガスまでまき散らしてしまう。

◉ムジカ

エレキギターの化身。自らをスパークさせる電気ビリビリ攻撃は超強力！ ギターをナメるなよ。

◉あやかしのレコード

不思議な曲を奏でて眠らせてから攻撃してくる。この曲を聴けば誰にでも睡魔は襲ってくるのだ

◉キラーカップ

カップだけあって熱いコーヒーをこぼしたり、という怪しい攻撃を仕掛けてくるぞ。

史上最悪!? ゲップーとの戦い

前作『MOTHER』はもちろん、他のＲＰＧにもこれほどの戦いがあっただろうか、と言わんばかりの戦いを挑んでくるのがギーグの部下である「ゲップー」。これは、「スターウォーズ、ジェダイの復讐」に登場した「ジャバ・ザ・ハット」を思わせる不気味さがポイント。さらにその不気味な外観に加えて、戦闘時にはサンプリングによる「特殊音」の演出もあるらしく、それはＲＰＧ史上かつてないほどの「イヤな気分」を味わえるようだ。まさに史上最悪と呼ぶにふさわしい戦いである。

↑秘密基地の奥深くに待ち受けるゲップー。こんなヤツと戦うのはイヤだー！

スーパーファミコン版

ダービージョッキーを100倍遊ぶ本

CB'sプロジェクト・編

定価1000円

5月中旬発売予定

プレイヤー自身が騎手となって、個々のレースを組み立てていくという、今までになかった新しいタイプの競馬シミュレーション・ゲーム「ダービージョッキー」。競馬スクールでの解説、卒業レースのモードを経てプロになり、レースを勝ち進んでいく。騎手としてGⅠを制覇するだけでなく、海外の競馬に進出も可能なこのゲームを完全攻略した１冊！

スーパーファミコン版

サラブレッドブリーダーⅡを100倍遊ぶ本

CB'sプロジェクト・編

定価1000円

5月下旬発売予定

昭和39年から平成５年までの、30年間に行われた、中央競馬の重賞レースの勝利馬・騎手・開催地・開催時期を忠実に再現し、実名馬9000頭以上と、かつてなかったテーブルデータを収録した競走馬育成シミュレーション・ゲーム『サラブレッドブリーダーII』。このゲームをもっともっと遊びこむためのヒントや情報を満載した完璧データ本ついに登場！

PC-9800版

ダービースタリオン98版を一生遊ぶ本

成沢大輔・編著
定価1600円

ファミコン版に加え新しく加わった種牡馬、繁殖牝馬、モデル実在馬などを入れて合計 500 頭のサラブレッドデータ収録。ユーザー必携の書。

ファミコン版

ダービースタリオン全国版を一生遊ぶ本

成沢大輔・著
定価780円

あなたの知らなかったダビスタワールドがここにある！　最新血統データと調教ノウハウをつかみ、最高のオーナーブリーダーを目指せ!!

スーパーファミコン版

ダービースタリオンⅡを一生遊ぶ本

成沢大輔・著
定価820円

競馬の世界を見事に再現し、一生遊べるゲームとして名を馳せているダービースタリオンII。その深い世界の、さらにもっと奥へ突き進もう。

ファミコン版・ダービースタリオン ファンブック

100万人のダービースタリオン

成沢大輔・編
定価800円

ダビスタのライバル最強馬は一体何か？…などダビスタに関するさまざまな視点の遊び方、データ類を１冊に凝縮したファン必携の１冊！

スーパーファミコン版

サラブレッドブリーダーを100倍遊ぶ本

成沢大輔&
CB'sプロジェクト・編
定価1000円

競争馬を生産し、調教を施して名馬に育てるためのノウハウなど、「サラブレッドブリーダー」をさらに遊びこむためのヒントや情報を満載！

スーパーファミコン版

クラシックロードを100倍遊ぶ本

成沢大輔&
CB'sプロジェクト・編
定価1000円

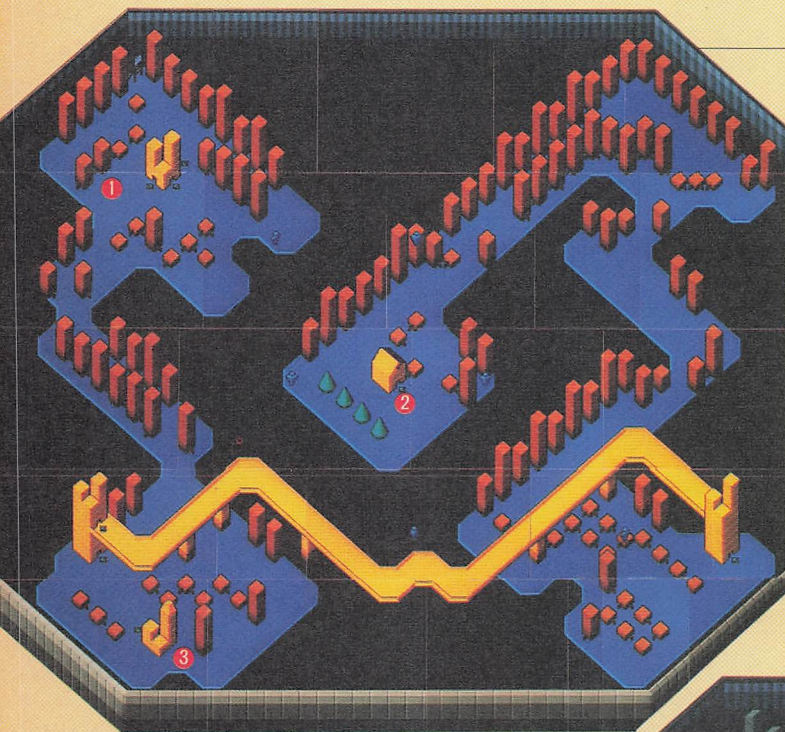
競馬の世界をオーナーブリーダーとして体験できるシミュレーションゲームを圧倒的なデータ量で完全攻略を目指す！

宝島社　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。※定価はすべて税込みです。

Complete DATE & MAP Works
完全データ&マップ集

真・女神転生II

●悪魔と神と人間と、光と闇が交錯する真の幻想世界。迷い込んだあなたに福音をもたらす大特集!

TOKYO ミレニアム
PLAY FIELD MAP

HOLYTOWN
ホーリータウン

メシア教の布教活動のベースタウンとして建設された街。ゲーム序盤ではキングフロストとバジリスクによって荒らされており、廃墟同然になっている。主人公がこの2体を倒すと後に復興するが、街はかなり大規模なものだ。街にある邪教の館はターミナルからほど近く、何度もお世話になることだろう。このエリアのシンボルといえる大教会には、地下世界、魔界への入口がある。

←バジリスクはフィールド上でランダムに出現する

❶ホーリータウンの街
❷ホーリータウン大教会
❸センター～ホーリータウン間通路

FACTORY
ファクトリー

東京ミレニアム全体の生産部門を一手にまかなっているのがここ、ファクトリーエリアだ。労働者達は仕事に明け暮れるだけの毎日で、市民の暮らしとエリア全体の印象はいたって地味。地下には、前時代の遺産を掘り出す発掘現場と、センターへの反逆者を収容する施設がある。マップ最上部にある塔は住民を監視する施設。どうやらこの塔に労働者達の異常なまでの仕事熱心さの秘密があるらしい。

↑エリア全体で怠惰な人間が1人もいないというのはちょっと無気味だ

↑ベテルギウスは発掘現場のB4Fにいる

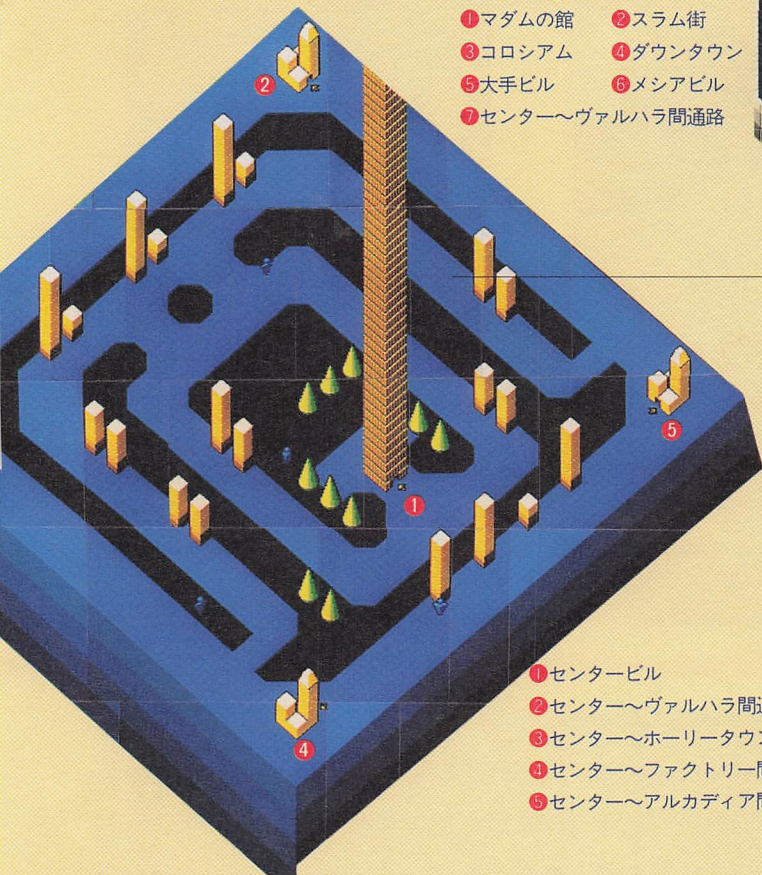
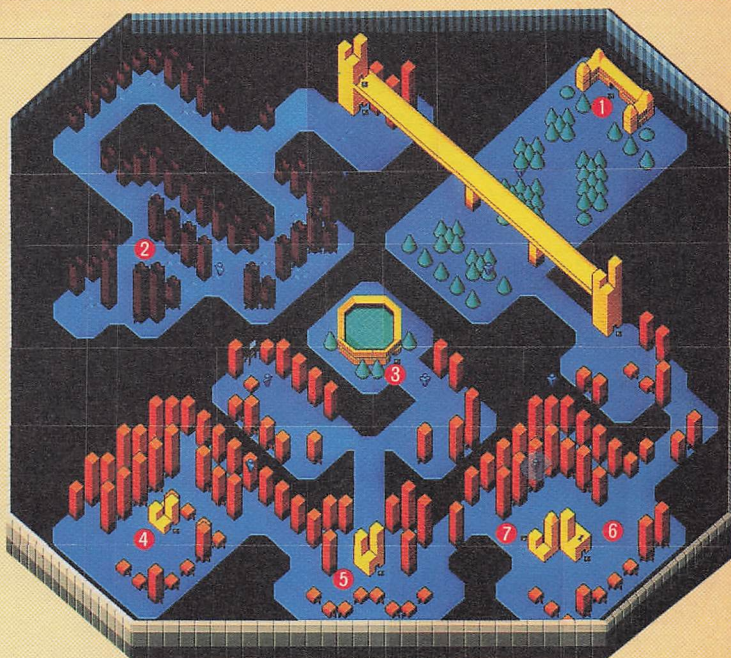
❶労働者の寮
❷ファクトリー監視塔
❸センター～ファクトリー間通路
❹ファクトリーの街　❺メシアビル
❻～❾ファクトリー発掘現場
❿ファクトリー裏通路　⓫ファクトリー収容所

VALHALLAAREA

ヴァルハラ　エリア

物語はこのヴァルハラエリアからはじまる。コロシアム、カジノなど娯楽の施設が充実しており、東京ミレニアムで最も活気にあふれた街だ。自由な空気に満ちあふれたエリアだが、ゲーム中盤では、悪魔に飲み込まれて消滅してしまうという悲しい運命を背負っている。

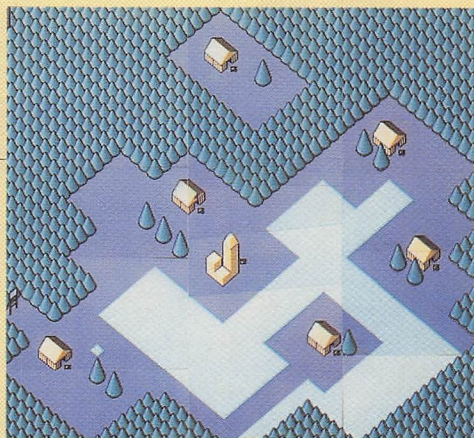
↑ヴァルハラを統治するマダム。自由を重んじる政策を取っている

❶マダムの館　❷スラム街
❸コロシアム　❹ダウンタウン
❺大手ビル　❻メシアビル
❼センター〜ヴァルハラ間通路

CENTER

センター

東京ミレニアム全体を管理しているエリア。中央にひときは高くそびえたつセンタービルに全ての機能が集中されている。エリートだけが住むことを許された街で、他のエリアの住民はみなセンター市民になること夢見ている。四方にあるのは各エリアとの連絡通路だ。

←中央管制室。ここが東京ミレニアムの中枢だ。

❶センタービル
❷センター〜ヴァルハラ間通路
❸センター〜ホーリータウン間通路
❹センター〜ファクトリー間通路
❺センター〜アルカディア間通路

ARCADIA

アルカディア

センターが理想とする永遠の楽園"千年王国"のモデルケースとして建設されたエリア。敬謙なメシア教徒が最後に安住する地とされている。悪魔は一切出現しない。メシアビルと住居以外、これといった施設はない。

↓アルカディアを管理するギメル。市民から絶大なる信頼を受けている

↑ターミナルを使用しないと入れない。実際にある場所は不明だ

VALHALLA AREA

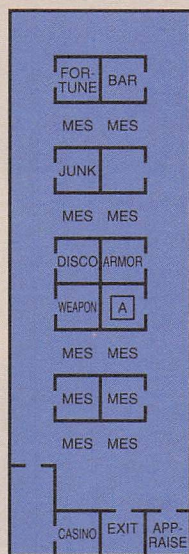
ヴァルハラエリア

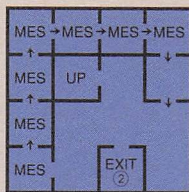
■マダムの館

入り口からマダムと会話ができるモニターまでは一本道。他には何もない。

ゲーム序盤はここ、ヴァルハラエリアが舞台となる。いくつかのイベントをクリアして、センターからの使いが来るまでは、このエリアから出ることはできない。センターへ通じる通路も途中で足止めを食ってしまう。

記憶喪失の主人公はホークと名乗り、コロシアムで戦う戦士として生活している。所属している岡本ジムはダウンタウンのA地点にある。まずはジムのバーチャルバトルでレベルを1つ上げ、街中を見回って情報を集めよう。決勝戦を控えているので、ダウンタウンや大手ビルにある最新型のヴァーチャルバトルには出来るだけ通っておきたい。

ある一定のイベントをクリアすると大会の決勝戦になり、最初のボスキャラ、レッドベアーとの対戦が待っている。これに勝利するとヴァルハラエリアの支配者、マダムに会うことができる。マダムの依頼を受け、科学者の花田を見つけるとセンターにいける。

↑コロシアムでの大会に優勝するとヒロインが仲間に加わる

■コロシアム

■ダンジョンマッチ

←戦いは壮絶なものに。必ず仲魔を連れていこう。

■ダウンタウン

FOR-TUNE　BAR
MES　MES
JUNK
MES　MES
DISCO　ARMOR
WEAPON　A
MES　MES
MES　MES
MES　MES
CASINO　EXIT　APP-RAISE

■スラム街

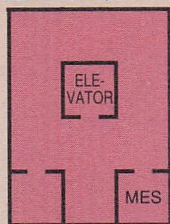
花田の隠れ家はB1のB地点。登場は後だが、目加田もこの街に潜伏している。すべての治療をしてくれるリペアガレージ、邪教の館など便利な施設も多い。

武器・防具

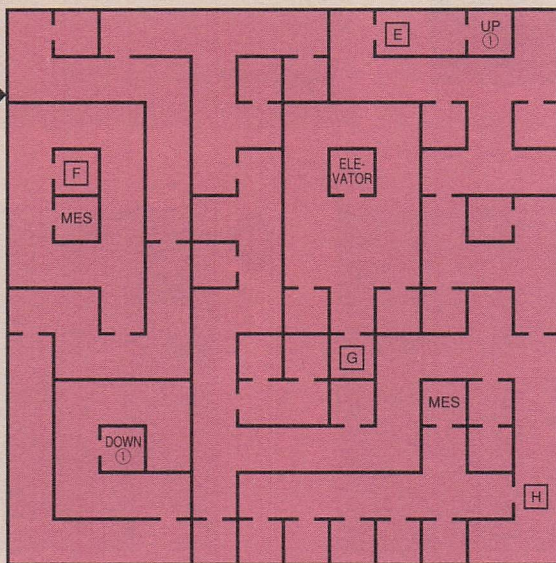
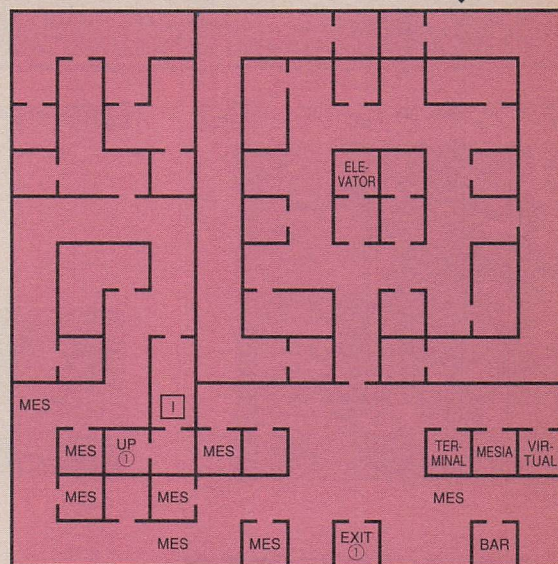
武器、防具ともに性別、属性が設定されている。せっかく入手しても、これが一致しないと装備できない。

■剣 SWORD

名称	性別	属性	攻撃力	攻撃回数	追加ダメージ	入手法	追加ステータス
アタックナイフ	男	全	9	1		ヴァルハラ武器屋	
スパイクロッド	男	全	11	1		ヴァルハラ武器屋	
クィーンビュート	女	全	12	1—3		ヴァルハラ武器屋	
バトルハンマー	男	全	13	1		ヴァルハラ武器屋	
ボロックナイフ	男	全	15	2		スパルタン	
スライサー	男	全	18	2		ジャック・リパー	
さそりムチ	女	全	12	3—5		ヒロイン初期装備	
コルセック	両	全	21	2		ウコバク	
ギロチンアスク	男	全	25	1		ブッチャー	
びぜんのたんとう	女	全	25	1		クグツシ	
ジェットボーラ	両	全	20	1—3		ジャックランタン	
アセイミナイフ	女	全	22	1		エンプーサ	
ヒートグレイブ	両	全	25	2		エンジェル	
ハラキリセイバー	男	全	35	1		アズミ	
シャドウニードル	両	全	32	1		ナイトメア	
ひのきのぼっけん	両	全	30	1—3		ジライヤ	
ヘッドバッシャー	男	全	36	1		フランキー	
バキュームアクス	両	全	41	1		カジノ・ヴァルハラ	体力1
チェーンソー	男	C	55	1—3		エグゼクター	強さ1
スクリューランス	女	全	43	2	SLEEP	ワーム	速さ1
ひかりのこだち	両	L	45	1	CHARM	ダークエルフ	知力1
ぐれんのムチ	女	全	40	2—7		ネコマタ	魔力1
ロケットハンマー	両	全	60	1		カジノ、ヴァルハラ、ファクトリー	速さ1
のろいのはぐるま	男	全	75	3—5	CURSE	クリス・ザ・カー	魔力1
らいでんのムチ	女	全	55	3—6	SHOCK	リリム	魔力2
しんくのながまき	女	全	42	2		ラミア	強さ、速さ1
グラマラスアクス	男	全	65	1		オーガ	体力、運1
スキップハンマー	女	全	55	2	HAPPY	カジノ・ヴァルハラ・ファクトリー	運2
プラズマソード	男	L	45	2—4		テンプルナイト	強さ、速さ1
アクアフレイル	女	全	60	2		ハオカー	体力2
めぐみのまとい	男	全	62	1—3	PANIC	カジノ・ヴァルハラ	運2
とっこしょ	男	C	75	1		ナーガ	知力、魔力1
ソニックブレード	両	L	50	3—6		ラクシャーサ	強さ、体力1
サウザンニードル	両	全	87	0—7	BIND		強さ、速さ1
バイタルランス	男	N	72	2		エリゴール	体力2
ひぎょうさんこ	男	C	88	1	SHOCK	テング	強さ、魔力1
にちりんのこだち	両	L	106	1	CHARM		知力2

CENTER
センター

舞台は、メシア教の総本山であるセンタービルに移る。これから幾度となく訪れることになる場所だ。主人公は21階G地点の中央管制室で司教に会い、自分がメシアであることを告げられる。そこで司教の依頼を受け、メシアとして人々を救うために悪魔退治をすることになるのだ。

21階F地点にあるバイオ研究所では、戦闘に役立つアイテム販売が売られている。ＢＡＲでパスコードを聞いて階段を使えば行くことができる。

■センタービル

20、21階はかなり広いフロアだが、行くのに苦労するのはバイオ研究所くらいなもの。なお、この時点ではまだ通行出来ない場所があるが、通れるようになるのはゲーム終盤になってからである。

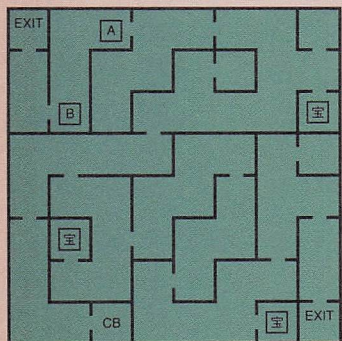
↑司教は、各エリアにいくためのパスコードも教えてくれる

←ヒロインとは別れ、新たなパートーナーが加わる。彼女の名はベス

スクレップ	両	全	90	1—2		ファクトリー、地下世界、他	体力、速さ1
みちづれのおの	男	全	108	1	CURSE	タラスク	強さ2
カロンのつえ	女	全	110	2		ミズチ	魔力、運1
アンクーのかま	男	C	108	1—3		ヤクシニー	強さ、魔力1
くびかりスプーン	両	全	105	0—1	CURSE	ヤカー	強さ2
きゅうびのムチ	女	N	85	2—7	PALYZE	ファクトリー、地下世界、他	魔力、速さ1
アンスウェラー	男	全	110	2		マッハ	体力2
バルハラソード	女	C	100	1		ファクトリー、地下世界、他	強さ、知力、魔力1
マグマのやり	両	全	111	2		カジノ・地下世界、魔界	強さ1、体力2
カドウケス	両	L	125	1		パワー	強さ1、知力2
まじょうせん	女	N	108	ALL	FREEZE	オトヒメ	強さ、速さ、運1
ロンギヌス	両	全	100	2—4		ジン	強さ、魔力、速さ1
ファーガスのけん	両	全	130	4—6	CLOSE	バフォメット	強さ1、体力2
ロータスワンド	男	L	135	0—2		カジノ・地下世界、魔界	強さ2、知力1
ようとうニヒル	両	全	115	ALL	CURSE	サイクロプス	魔力3
ルナブレード	女	L	100	2—3			強さ2、速さ1
ソルブレード	男	L	148	5—7			強さ2、体力1
ししのぐんせん	両	全	123	2—4		カメンヒジリ	運3
えんげつとう	男	N	150	2	POISON	カジノ・地下世界、魔界	魔力、運以外1
クチナワのけん	両	N	140	0—1		ナーガラジャ	強さ2、速さ1
ほうてんがげき	男	N	139	2—3	POISON	カジノ・魔界	魔力、運以外1
デスブリンガー	男	C	137	3—5		ナラギリ	体力3

■ガン GUN

名称	性別	属性	攻撃力	命中率	攻撃回数	買値	入手法
ベレッタ92F	両	全	22	15	1	600	ヴァルハラ、ファクトリー、他
デザートイーグル	両	全	35	10	1	1200	ヴァルハラ、ファクトリー、他
ミラクルグロック	両	全	41	22	1	3000	カジノ・ヴァルハラ、他
ゴンズピストル	両	全	25	21	2—4	4800	ファクトリー、旧赤坂、他
ドミネーター	男	全	70	18	1	6000	ファクトリー、旧赤坂、他
ジャイロジェット	男	全	75	20	1	9800	センター、旧赤坂
M16ライフル	両	全	46	29	2—4	12000	センター、旧赤坂
スマイルステアー	両	全	38	26	5—7	20000	カジノ・ヴァルハラ、他
M249ミニミ	両	全	60	40	4—6	28000	旧赤坂
SPAS12	男	L	110	30	ALL	32000	旧赤坂、旧六本木
きらいほう	両	全	80	38	3—6	38000	旧赤坂、旧六本木、魔界
しにがみコルト	両	全	127	28	ALL	42000	カジノ・ファクトリー、他
バレットM90	男	N	200	58	0—1	50000	旧六本木、魔界
おうごんじゅう	両	全	131	46	ALL	62000	旧六本木、魔界
M134バルカン	男	C	99	58	5—7	75000	魔界
ギガスマッシャー	男	全	150	38	ALL	84000	魔界
くにとものじゅう	両	全	252	30	0—1	95000	魔界
レールガン	両	全	80	60	5—7	120000	魔界

HOLY TOWN
ホーリータウン

メシアとしての最初の仕事は、ホーリータウンの悪魔を退治すること。キングフロストは大教会１ＦのＡ地点、バジリスクはフィールド上でランダムに出現する。大教会は後のイベントで何度も訪れることになる重要な施設だ。

■センター～ホーリータウン間通路

■ホーリータウンの街

CHECK POINT 見落としがちな重要イベント
◎……ホーリータウン編

1　２本のピラーを入手する
悪魔を退治して、ホーリータウンを復興させると、街で２本のピラーが入手できる。詳しくはＰ92参照のこと。

2　ザインがセンターに反旗をひるがえす
ゲーム中盤になると、センターの使いだったザインが独自に動きだす。彼は街頭テレビを使って活動する。細かくチェックすべし。

3　大教会から地下世界へ…
大教会３ＦのＦ地点は地下世界の入口につながっている。一定のイベントをクリアすれば足止めしていたストーカーがいなくなる。

4　大教会から魔界へ…
最初に魔界に行く時は４体の人形を使う。大教会３Ｆで眠る人形を入手すれば、Ｄ地点で魔界の穴を開けることができる。

ホーリータウン大教会

■弾 BULLET

名称	性別	属性	攻撃力	追加ステータス	買値	入手法
つうじょうだん	両	全	2		50	ヴァルハラ、ファクトリー、他
どくばりだん	両	全	5	POISON	500	ファクトリー、旧赤坂
ショットシェル	両	全	8		1000	ヴァルハラ、ファクトリー、他
ランディショット	両	全	10	CHARM	1500	ファクトリー、旧赤坂、他
しんけいだん	両	全	14	SLEEP	1800	センター、旧赤坂、他
のろいのだんがん	両	全	15		2400	旧赤坂、旧六本木
カップキラー	両	全	18		2800	旧赤坂、旧六本木
せいなるだんがん	両	全	20		3200	旧六本木、魔界
まふうじのたま	両	L	24	CLOSE	4000	旧六本木、魔界
プルトニウムだん	両	全	30		4500	旧赤坂、魔界
カーボライナー	両	C	32	STONE	5200	魔界
コロナショット	両	全	35	SHOCK	6000	魔界
ひかりのだんがん	両	L	40		11000	魔界
やみのだんがん	両	C	40		13200	魔界

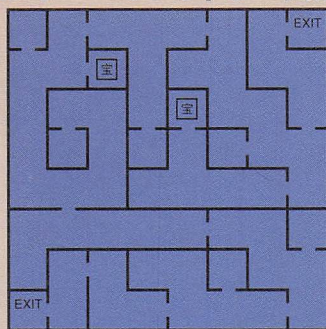
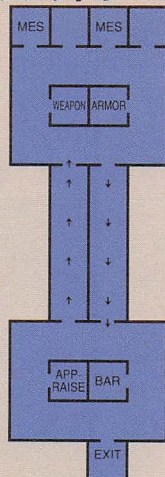
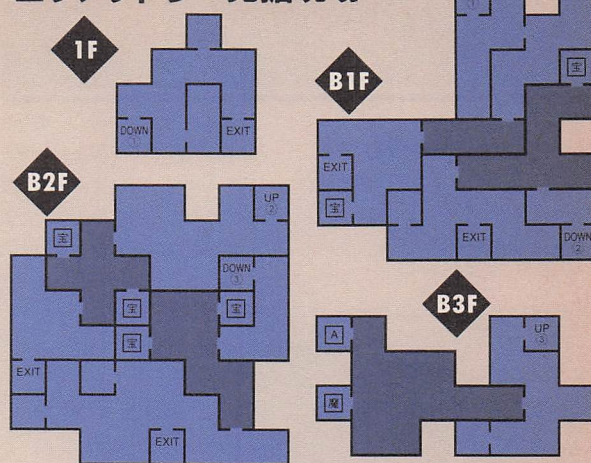
攻撃相性

防具には、特定の攻撃を強めたり、やわらげたりする相性か設定されている。特定の悪魔にやられてしまう時などは、これをチェックするといいだろう。

対火炎	アギ系などの火炎攻撃で受ける被害を少なくする。ジオやブフもちょっとだけ防ぐ
対氷結	ブフ系などの氷結攻撃で受ける被害を少なくする。それ専用に近い
対電撃	ジオ系などの電撃攻撃で受ける被害を少なくする。それ専用に近い
対衝撃	ザン系などの衝撃攻撃で受ける被害を少なくする。ガンのダメージも多少減らす
対サイコ	ドルミナーやシバブーなどのダメージを減らし、ムド系もかかりにくくなる
対物理	剣や特殊攻撃の直接攻撃から受けるダメージを減らす。逆に魔力には弱い
対電撃・衝撃	ジオ、ザン系にもっとも強く、突撃以外の特殊攻撃も受け止める。割と有用な防具だ
対火炎・氷結	アギ、ブフ系に強いが、直接攻撃にかなり弱い。使えそうで使えない
弱サイコ	ほとんどの攻撃をまともに受けてしまう。ボロボロになること必須か
弱物理	弱サイコと同じような相性。アギやブフにはからっきし弱く、使えない防具だ
弱火炎・氷結	アギ、ブフ系にはまったく弱く、他の攻撃もそのまま受け止めてしまう
弱電撃・衝撃	ジオ、ザン系にはまったく弱く、他の攻撃もそのまま受け止めてしまう
魔性防具	ジオやザン系を弱めるが、アギやブフ、さらにはハンマもまともに受ける。
神聖防具	ムド系やハンマ系、ドルミナーなどの魔法系攻撃をいくらかやわらげる。
全対応	あらゆる攻撃を平均してやわらげる最高の防具

FACTORY
ファクトリー

ホーリータウンからセンターに戻ると、今度はファクトリーの悪魔退治を依頼される。デミナンディは２Ｄフィールド、ベテルギウスは発掘現場Ｂ３のＡ地点にいる。まずはこの２体を倒すことが先決だ。

■センター～ファクトリー間通路

■ファクトリーの街

■ファクトリー発掘現場

CHECK POINT 見落としがちな重要イベント◎ファクトリー編

1 監視塔を発見する
労働者を監視する施設は、一定の能力がなければ発見できない。

2 木星のピラーを入手する
ベテルギウスがいた場所で木星のピラーがもらえる。詳しくはＰ92参照。

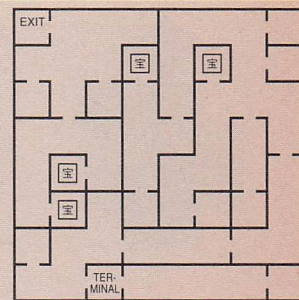
ARCADIA
アルカディア

ファクトリーで２体のボスを倒し、とりあえずセンターに戻ってみると、ザインにアルカディアに行くことを勧められる。アルカディアはセンターの理想とする世界のモデルケースなので、いたって平和だ。特に大きなイベントはないので、ギメルに会ったらすぐに帰ろう。

←アルカディアへの入口はなぜかターミナル

↓ギメルの住居は、北の森の中にある

■センター～アルカディア間通路

EXIT 宝 宝 宝 宝 TER-MINAL

■ヘルム HELM

名称	性別	属性	防御力	回避力	買値	相性	追加ステータス
ヘッドギア	両	全	4	1	—	ノーマル	
フリッツヘルム	両	全	6	0	280	ノーマル	
ナップガード	両	全	8	1	320	ノーマル	
メタルターバン	男	全	5	5	600	対物理	
アイアンバニー	女	全	10	2	1000	対氷結	
フロッグヘルム	男	全	11	3	1400	対電撃	
ドルフィンヘルム	両	全	12	3	2500	反サイコ	
ピンポンハット	両	全	11	5	—	全対応	運1
アイアンフェイス	男	全	14	4	4500	ノーマル	
ドラゴンヘルム	男	L	14	6	6000	対火炎	知力、運1
あかつきのかぶと	女	全	16	6	6800	ノーマル	知力1
しらぬいのかぶと	男	C	18	6	7200	ノーマル	知力2、運1
パンツァーヘルム	女	全	24	6	10000	全対応	知力2
ヤクトヘルム	男	全	25	7	18000	全対応	知力2
シュツルムヘルム	女	全	27	7	24000	対氷結	知力3

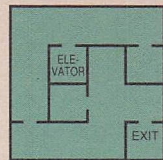
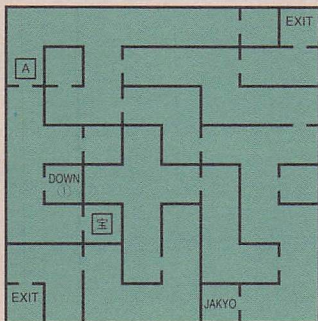
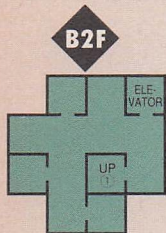
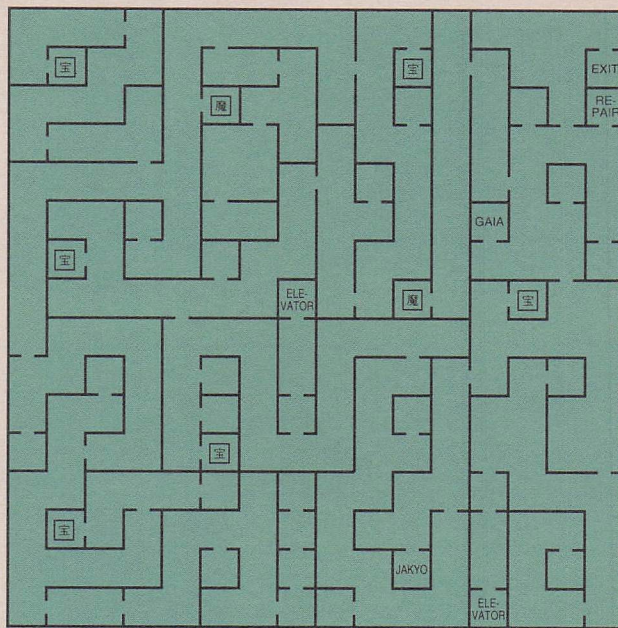
■スーツ SUIT

名称	性別	属性	防御力	回避力	買値	相性	追加ステータス
サバイバルベスト	両	全	8	2	—	ノーマル	
アミーゴポンチョ	男	全	9	6	—	全対応	運1
ハイレグアーマー	女	全	15	5	800	ノーマル	
カイザーアーマー	両	全	17	7	1200	対衝撃	
にちりんのよろい	両	全	21	6	2700	神聖防具	
からじしのはっぴ	両	全	26	5	3300	対火炎／氷結	
しんがりのよろい	男	全	26	7	4200	対物理	
どくろのけいこぎ	男	全	25	13	5800	反物理	
テトラジャマー	両	全	28	12	7200	神聖防具	
ドラゴンメイル	男	L	30	15	12000	対電撃／衝撃	体力、運1
あかつきのよろい	女	全	35	10	18000	神聖防具	体力1
ひだるまのよろい	男	C	38	16	23000	吸熱	体力2、運1
パンツァースーツ	女	全	46	14	30000	全対応	体力2
ヤクトアーマー	男	全	53	15	36000	全対応	体力2
シュツルムスーツ	女	全	56	16	42000	全対応	体力3

ヴァルハラ〜センター間通路〜ファクトリー裏通路

アルカディアからセンターに戻ると、今度は偽メシアの退治を依頼される。コロシアムで真のメシアを決める戦いが行なわれるのだ。

この戦いに勝利すると、主人公のもとにメッセージが届く。送り主の名は目加田。かつて花田とセンターを脱走した人物だ。彼は主人公の出生の秘密を教えるのと引き換えに、以前主人公と花田の捜索をしたヒロコの救出を依頼してくる。彼女が監禁されているのはファクトリーの収容所。ここに行くためには、ヴァルハラ〜センター間通路の裏道から地下世界を経由して、ファクトリー裏通路を使うしかない。

■ヴァルハラ〜ファクトリー裏通路

■センター〜ヴァルハラ間通路

■ファクトリー裏通路

グローブ GROVE

名称	性別	属性	防御力	回避率	買値	相性	追加ステータス
レザーグラブ	両	全	2	1	—	ノーマル	
スターグローブ	両	全	3	2	—	吸電	運1
リベットナックル	両	全	5	1	500	ノーマル	
ジャミングアーム	男	全	6	3	1200	対サイコ	
アームブリッジ	女	全	5	5	1800	ノーマル	
せんぷうのこて	両	全	9	3	2700	ノーマル	
たちわりのこて	男	全	10	3	3800	ノーマル	
りきおうのこて	男	全	13	1	4100	対衝撃	
ふくしゅうのこて	両	全	12	8	5000	魔性	
ドラウプニル	男	L	11	12	6400	ノーマル	魔力、運1
あかつきのこて	女	全	13	14	8100	ノーマル	魔力1
しゃくねつのこて	男	C	18	9	9300	対火炎	魔力2,運1
パンツァフィスト	女	全	18	12	10000	ノーマル	魔力2
ヤクトグラブ	男	全	15	16	14000	ノーマル	魔力2
シュツルムグラブ	女	全	17	15	20000	ノーマル	魔力3

レッグ LEG

名称	性別	属性	防御力	回避率	買値	相性	追加ステータス
レザーブーツ	両	全	2	4	—	ノーマル	
レッガースラム	男	全	5	2	500	ノーマル	
ハッピーサンダル	両	全	3	6	—	ノーマル	運1
チタニウムブーツ	両	全	10	0	1200	ノーマル	
ダンシングヒール	女	全	1	10	2500	ノーマル	
エアロジェット	男	全	8	4	3300	ノーマル	
みかづきのぐそく	両	全	6	7	4200	ノーマル	
クライムシューズ	男	全	10	4	6200	ノーマル	
すずなりのぐそく	両	全	12	3	7500	ノーマル	
ドラゴンブーツ	男	L	10	6	10000	ノーマル	速さ,運1
あかつきのぐそく	女	全	11	7	12000	ノーマル	速さ1
れっかのぐそく	男	C	10	10	15000	ノーマル	速さ2,運1
パンツァーレッグ	女	全	11	13	17000	ノーマル	速さ2
ヤクトレッグ	男	全	14	11	21000	ノーマル	速さ2
シュツルムレッグ	女	全	12	15	28000	ノーマル	速さ3

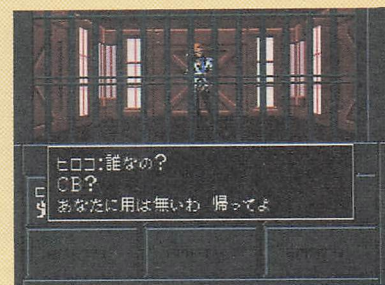
ファクトリー収容所

■ファクトリー収容所

1F EXIT DOWN① DOWN② MES MES MES MES MES MES EXIT

2F ELE-VATOR UP① A UP②

収容所はファクトリー裏通路の中心部から、エレベーターで上に登った所にある。ヒロコはＢＩのＡ地点にいるので、さっそく助けにいこう。収容所にはヒロコ以外にも多数の労働者がいるが、残念ながらこの時点ではその人々を救出することはできないので、ヒロコを救出したらすぐに、同じ道を逆戻りして目加田に会いにいこう。

ヒロコ:誰なの?
CB?
あなたに用は無いわ 帰ってよ

↑久々の再会だというのにヒロコは喜ぶそぶりも見ずに救出を拒否する。センターが彼女に何かしたのか…

ヴァルハラの入口にたどり着くと、そこにはザインがいる。そしてヴァルハラエリアが悪魔に飲み込まれてしまったことを主人公に告げる。どうやらヴァルハラはもうセンターには用なしなったから消滅させられたらしい。あまりにもひどい仕打ちにザインはセンターに戦いを挑むことを決心し、どこかに去ってしまう。

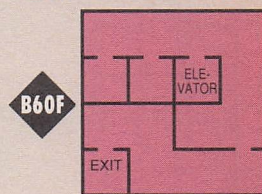
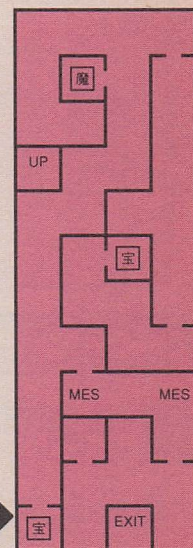
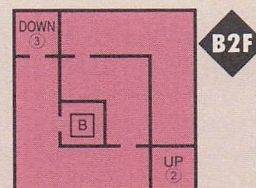
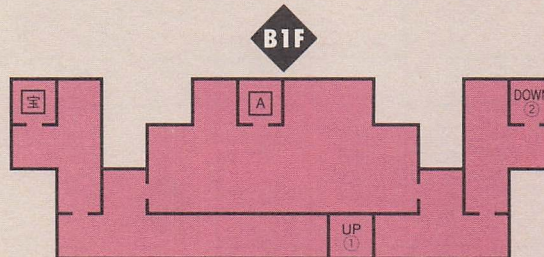
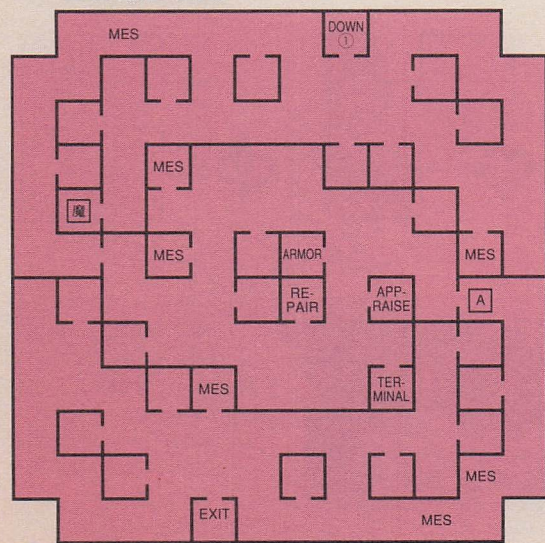
↑ヒロコの部屋の前にはザインがいる。彼はセンターに従えと言うが…

妖精の街【旧新宿】

結局、目加田から真相を聞くことはできなかった。センタービルの入口は閉ざされ、かつて主人公の正体はメシアだと言った司教にも、もう会えない。もはや行く場所がなくなってしまった主人公は地下世界へいくことを決心する。入口はホーリータウン大教会の３Ｆ。足止めしていたストーカーがいなくなっている。

↑その名の通り出現する敵はみな妖精。メッセンジャーも妖精だ

■ホーリータウン大教会

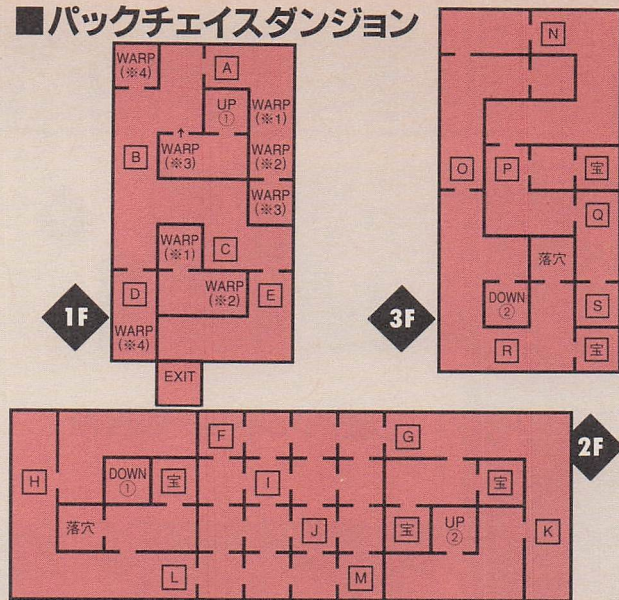
B60F ELE-VATOR EXIT

パックチェイスダンジョン

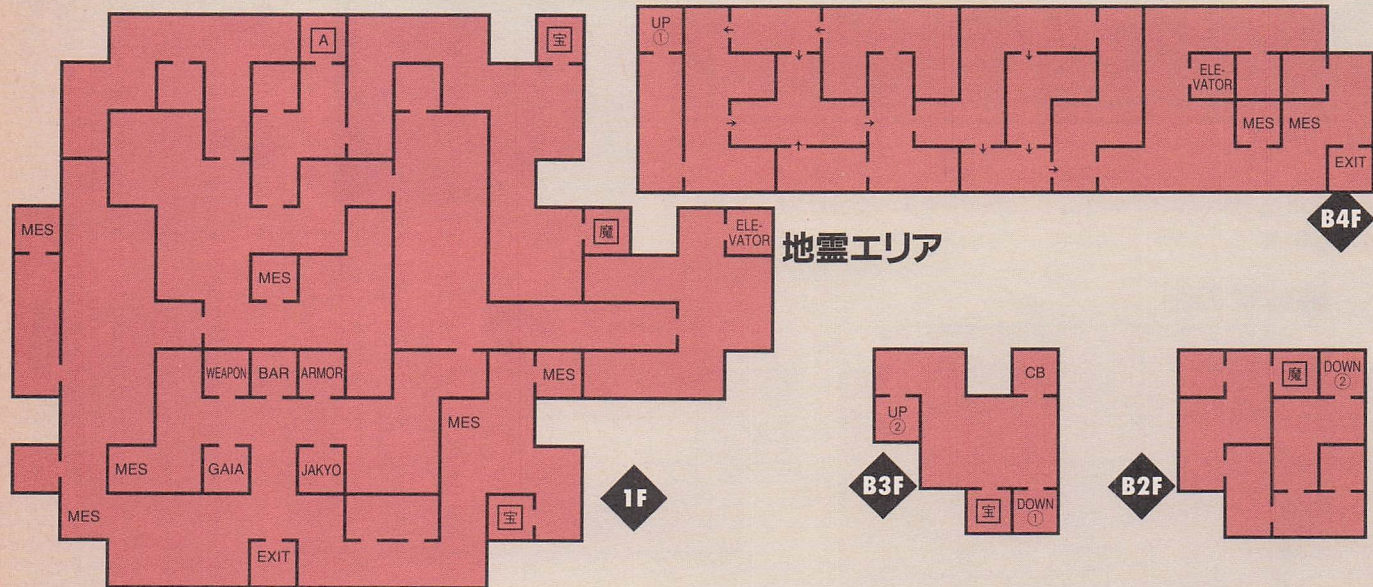
街を探索していると、妖精パックのいたずらでまたもやヒロコとはなればなれになってしまう。薬屋の妖精アヌーンから妖精王オベロンに頼んでもらうと、パックの居場所を教えてもらえる。パックをつかまえに行こう。

←妖精王オベロンの元へいってもアヌーンの口利きがなければ、何もしてくれない

絶対にあきらめない!

←追い詰めるたびになんらかのダメージを受けてしまう

パックを捕まえるには３ＦのＳ地点まで追いかけなければならない。幾度となく追いつくが、そのたびに毒矢、爆弾などを使われ取り逃がしてしまう。あきらめずに最後まで追いかけるしかない。１回でも締めてしまうと、１Ｆからやりなおさなければならない。

地霊エリア【旧赤坂】

妖精の街からさらに地下へと進むと、そこには地霊の街がある。その昔赤坂と呼ばれていた街だ。出現する悪魔は圧倒的に地霊が多く、かなり強い。ドヴェルガー、ツチグモあたりは早い段階で仲魔にしておいた方が得策だ。またこのエリアはマグネタイトの補給が困難なので無理はできない。苦しくなったらすぐにガイア教神殿か妖精の街あたりにエスケープしたほうがよいだろう。

CHECK POINT

見落としがちな重要イベント
◎地霊エリア編

1 土星のピラーを入手する

２Ｄフィールドで街から北東に進むと、ドワーフの発掘現場がある。入ってみるとドワーフから手伝ってくれと頼まれるので快く手伝ってあげよう。なんとお礼に土星のピラーがもらえてるのだ。なんとも気前のいい悪魔である。

↓彼にとっては、ピラーなど意味のないものなのかもしれない

↑彼らにお世話になるのはまだずっと後のことだ

2 ドワーフの鍛冶屋に会っておく

１ＦのＡ地点にあるのはドワーフの鍛冶屋。ガンコな職人で、何度話かけても追い返されてしまう。この時点では何の役にも立たないが、どこかのイベントで剣が手に入ったらもう一度来てみよう。ドワーフの気が変わるかもしれない。

ミュータントエリア【旧六本木】

地霊エリアのＢ４から外に出ると、そこは地下世界最下層、ミュータントエリアだ。街の南にあるアルターストーンは、魔界への入口。ピラーを集めきる前にも４体の人形を使って大教会から魔界へ行けるが、こっちの入口を開けないと魔界全体を見ることはできない。街に入ったら、まずヒルコに会いにいこう。１ＦのＡ地点にいる。彼の依頼で物語は新しい局面に突入する。

CHECK POINT 見落としがちな重要イベント

◎ミュータントエリア編

1 将門公復活の依頼をうける

ヒルコに会うと、かつての東京の守り神、平将門の復活を依頼される。その関係は不明だが、ヒルコと将門公は深い関係があるらしい。将門公の体はバラバラにされており、首以外は全て地下世界のエリアの中に散らばっている。まずは公の体を全て集めることからはじめなければならない。入手法については下を参照してもらいたい。全部集めたらもう一度ヒルコに会いに行こう。

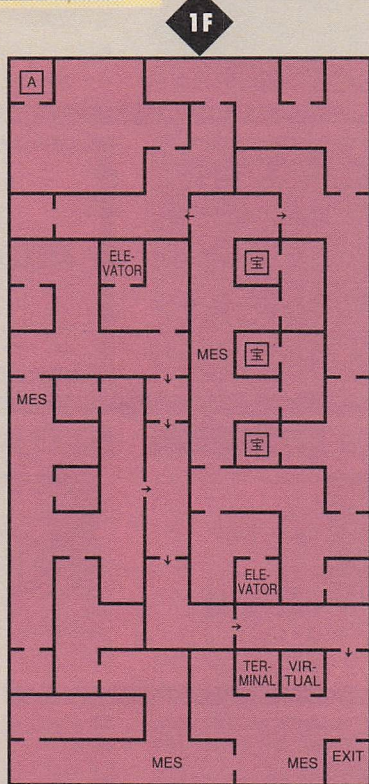
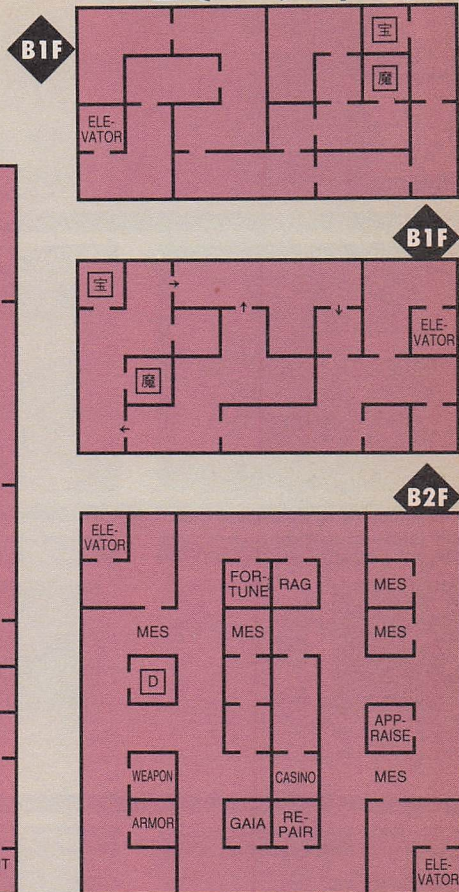
2 長老から金星のピラーをもらう

Ｂ２ＦＤ地点にはミュータントの長老がいる。ただ愚痴をこぼすだけだが、一定のイベントをクリアした後でもう一度会ってみると愚痴を聞いてくれたお礼にピラーをくれる。モロクが現われたら、長老の元へ急げ。

↑ただ愚痴を聞いただけでピラーがもらえてしまう

■ミュータントエリア

B2F

ELE-VATOR
FOR-TUNE
RAG
MES
MES
MES
MES
D
APP-RAISE
WEAPON
CASINO
MES
ARMOR
GAIA
RE-PAIR
ELE-VATOR

将門公の体と7本のピラー

ゲーム中盤で大きな役割を果たすのが、将門公の体と７本のピラーだ。将門公の体は封印の岩戸、ピラーは魔界へ入るために絶対に必要なもの。ここで、その入手法を説明しておこう。

公の首

ホーリータウン大教会にいたストーカーが、生首を拾ったと言っていたのを覚えているだろうか。ヒルコとの会見後に彼に会うと、公の首がもらえる

公の胴

地下世界最上部にあるほこらで、コトシロヌシの石化を解いてあげると、公の胴がもらえる。このほこらにはセンター〜ヴァルハラ間通路を使って行く

公の右腕

地霊エリアの西にあるほこらの最上階に行く。ここでバフォメットと戦闘し、倒すとオオナムチが開封される。その礼として公の右腕がもらえる

公の右脚

公の右脚を持つオオヤマツミは、地霊エリアの東にあるほこらに閉じこめられている。救出すると、出口にたどり着いた時点で公の右脚をくれる

公の左腕

ミュータントエリアの西にあるほこらにはサルタヒコがいる。狂暴化しているのでうむもいわさず戦闘になるが、倒すと正気に戻り、公の左腕をくれる

公の左脚

ミュータントエリアの東にあるほこらに入り、スクナヒコナを救出する。公の左脚がもらえるが、ほこらの中はワープゾーンだらけなので注意しよう。

ピラー	入手法
1 火星のピラー	ファクトリー収容所に行く途中、ある人物に待ち伏せされる。その人物と戦い、これに勝つとピラーを落として逃げて行く
2 水星のピラー	ホーリータウンが復興したら街のジャンク屋に行ってみよう。立ち去ろうとした時に店の主人がサービスとしてくれる
3 月のピラー	ホーリータウンのディスコでは満月の夜ごとにダンスコンテストが開催されている。これに優勝すると賞品としてもらえる
4 土星のピラー	地霊エリアの北東部にある発掘現場に行き、ここで働いているドワーフの手伝いをしてあげると、お礼にもらえる
5 太陽のピラー	将門公が復活させてくれたお礼にくれる。復活した将門公は、ミュータントエリア東部にある封印の岩戸の入口にいる
6 木星のピラー	ファクトリー監視塔でのイベントをクリアした後で、発掘現場のベテルギウスがいた所へ行くと、労働者がくれる。
7 金星のピラー	ホーリータウン大教会付近にモロクの尻尾が出現した後で、ミュータントの長老に会いに行く。グチるかわりにピラーもくれる

そして魔界へ…

ピラーが７本そろったら地下世界ミュータントエリアの北にあるアルターストーンにセットしよう。魔界の入口が開き、物語の舞台はいよいよ魔界へと突入する。これまで以上に手強い悪魔が待ち受けているだろう。戦いの日々はまだしばらく終わりそうにない…

悪魔 データリスト DATA LIST

悪魔たちには14の大種族、そこからさらに分かれる42の小種族、さらには属性と細かく設定がなされている。また、魔法継承が一致すると、合体時に同系統の強い魔法を受け継ぐことができる。

属性とは…

悪魔にはＬＩＧＨＴ—ＤＡＲＫ、ＬＡＷ—ＣＨＡＯＳ、という属性が設定されている。この属性によって悪魔の位置付け、性格などがわかる。主人公のみイベントによって属性が変化し、これによって仲魔になるか否かが変化する。ＤＡＲＫの悪魔は会話では100%仲魔にはならない。

↑悪魔の属性も知らずに話かけると、失敗するケースが多い

天津神 LIGHT-LAW

◉天津神が誕生する合体例
女神×妖魔　破壊神×天使
国津神×霊鳥　霊鳥×神獣

アメノトリフネ —Ame no torifune—

LV……29
HP……?
MP……?
◉魔法継承?
◉アイテム
—
◉力?　◉魔力?
◉知恵?　◉体力?　◉速さ?　◉運?
◉魔法と特殊攻撃　?

霊鳥 LIGHT-LAW

◉霊鳥が誕生する合体例
天使×天津神　妖鳥×神獣
妖鳥×聖獣　鬼女×天使
妖鳥×鬼女

スザク —Suzaku—

LV……41
HP……340
MP……137
◉魔法継承J
◉アイテム
—
◉力10　◉魔力11
◉知恵9　◉体力9　◉速さ15　◉運9
◉魔法と特殊攻撃　パニックボイス／飛びげり／ファイヤブレス／はばたき

ヤタガラス —Yatagarasu—

LV……31
HP……230
MP……106
◉魔法継承B
◉アイテム
—
◉力10　◉魔力11
◉知恵9　◉体力7　◉速さ12　◉運5
◉魔法と特殊攻撃　ひっかき／はばたき／アギラオ／マハラギオン

フェニックス —Pheonix—

LV……22
HP……112
MP……69
◉魔法継承B
◉アイテム
—
◉力5　◉魔力10
◉知恵7　◉体力5　◉速さ12　◉運5
◉魔法と特殊攻撃　ファイヤブレス／マハンマ／リカーム／デカジャ

スパルナ —Suparna—

LV……15
HP……70
MP……34
◉魔法継承G
◉アイテム
—
◉力4　◉魔力6
◉知恵4　◉体力4　◉速さ12　◉運6
◉魔法と特殊攻撃　ポズムディ／パララディ／ペンパトラ／ディアラマ

女神 LIGHT-NEUTRAL

◉女神が誕生する合体例
地母神×魔神　地母神×天津神
地母神×妖魔　妖魔×天津神
妖精×国津神　霊鳥×天使

アリアンロッド —Alianrrod—

LV……27
HP……?
MP……?
◉魔法継承?
◉アイテム
—
◉力?　◉魔力?
◉知恵?　◉体力?　◉速さ?　◉運?
◉魔法と特殊攻撃　?

アメノウズメ —Ame no uzume—

LV……21
HP……?
MP……?
◉魔法継承?
◉アイテム
—
◉力?　◉魔力?
◉知恵?　◉体力?　◉速さ?　◉運?
◉魔法と特殊攻撃　?

魔神 LIGHT-NEUTRAL

◉魔神が誕生する合体例
地母神×女神　国津神×天津神
堕天使×女神　神獣×天津神
破壊神×聖獣、神獣

インドラ —Indra—

LV……27
HP……?
MP……?
◉魔法継承?
◉アイテム
—
◉力?　◉魔力?
◉知恵?　◉体力?　◉速さ?　◉運?
◉魔法と特殊攻撃　?

神獣 LIGHT-NEUTRAL

◉神獣が誕生する合体例
妖魔×破壊神　聖獣×魔神
聖獣×天使　妖鬼×天津神
魔獣×魔神、女神

ゲンブ —Genbu—

LV……45
HP……770
MP……132
◉魔法継承J
◉アイテム
—
◉力19　◉魔力10
◉知恵10　◉体力16　◉速さ6　◉運7
◉魔法と特殊攻撃　ハンマ／マハンマ／アイスブレス／シバブー

アヌビス —Anubis—

LV……41
HP……468
MP……135
◉魔法継承H
◉アイテム
—
◉力13　◉魔力12
◉知恵10　◉体力10　◉速さ10　◉運8
◉魔法と特殊攻撃　ムド／マハンマ／天罰／サマリカーム

ナラシンハ —Nrisimha—

LV……35
HP……463
MP……67
◉魔法継承B
◉アイテム
—
◉力16　◉魔力6
◉知恵6　◉体力11　◉速さ12　◉運6
◉魔法と特殊攻撃　かみつき／ひっかき／パニックボイス／ラクカジャ

スフィンクス —Sphinx—

LV……29
HP……256
MP……88
◉魔法継承H
◉アイテム
—
◉力10　◉魔力10
◉知恵10　◉体力7　◉速さ9　◉運5
◉魔法と特殊攻撃　ひっかき／かみつき／シバブー／ペトラディ／リカーム

ナンディ —Nandhi—

LV……25
HP……204
MP……82
◉魔法継承G
◉アイテム
—
◉力11　◉魔力12
◉知恵8　◉体力5　◉速さ4　◉運7
◉魔法と特殊攻撃　体当たり／けり／身代わり／リカームドラ／ディアラハン

聖獣 LIGHT-NEUTRAL

◉聖獣が誕生する合体例
龍王×妖精、天使
魔獣×霊鳥、妖精
デモノイド×神獣

ビャッコ —Byakko—

LV……42
HP……527
MP……89
◉魔法継承G
◉アイテム
—
◉力5　◉魔力7
◉知恵7　◉体力11　◉速さ14　◉運10
◉魔法と特殊攻撃　かみつき／バインドボイス／エストマ／アイスブレス

パピルサグ ― Pa Bil Sag ―

LV……32
HP……419
MP……94
●魔法継承H
●アイテム
―
●力14　●魔力10
●知恵9　●体力12　●速さ6　●運4
●魔法と特殊攻撃　テトラカーン／まひ針／ペトラディ／リカーム

バステト ― Bastet ―

LV……28
HP……215
MP……78
●魔法継承F
●アイテム
―
●力8　●魔力10
●知恵7　●体力6　●速さ12　●運7
●魔法と特殊攻撃　ひっかき／真空投げ／マリンカリン／パララディ

アピス ― Apis ―

LV……20
HP……195
MP……46
●魔法継承G
●アイテム
―
●力9　●魔力8
●知恵4　●体力8　●速さ3　●運10
●魔法と特殊攻撃　体当たり／けり／身代わり／自爆／メディア

ユニコーン ― Unicorn ―

LV……16
HP……125
MP……39
●魔法継承G
●アイテム
―
●力7　●魔力7
●知恵6　●体力5　●速さ5　●運8
●魔法と特殊攻撃　体当たり／ハンマ／子守り歌／けり／エストマ

ヘケト ― Hecete ―

LV……12
HP……100
MP……35
●魔法継承F
●アイテム
―
●力6　●魔力9
●知恵5　●体力5　●速さ4　●運5
●魔法と特殊攻撃　ハッピーダンス／トラポート／トラエスト／メディア／ポズムディ

精霊

LIGHT-NEUTRAL

●精霊が誕生する合体例
同種族で2身合体すると誕生する。合体不可能な種族もあるので邪教の館で試してみよう

サラマンダー ― Salamander ―

LV……32
HP……282
MP……85
●魔法継承G
●アイテム
―
●力12　●魔力9
●知恵8　●体力10　●速さ10　●運9
●魔法と特殊攻撃　アギラオ／マハラギオン／エストマ／パララディ

ウンディーネ ― Undine ―

LV……30
HP……206
MP……113
●魔法継承D
●アイテム
―
●力6　●魔力15
●知恵8　●体力9　●速さ8　●運8
●魔法と特殊攻撃　ディアラハン／メディラマ／ジオンガ／マリンカリン

シルフ ― Sylph ―

LV……28
HP……146
MP……88
●魔法継承D
●アイテム
―
●力6　●魔力10
●知恵11　●体力5　●速さ12　●運6
●魔法と特殊攻撃　マハザン／ザンマ／マハザンマ／トラポート／ハピルマ

ノーム ― Gnome ―

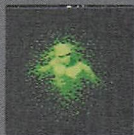
LV……26
HP……212
MP……73
●魔法継承E
●アイテム
―
●力10　●魔力9
●知恵9　●体力9　●速さ4　●運5
●魔法と特殊攻撃　ハンマ／マハザンマ／ペンパトラ／テトラジャ

フレイミーズ ― Flamies ―

LV……12
HP……74
MP……24
●魔法継承B
●アイテム
―
●力7　●魔力8
●知恵6　●体力6　●速さ7　●運6
●魔法と特殊攻撃　アギ／マハラギ／アギラオ／炎の壁

アクアンズ ― Aquans ―

LV……11
HP……59
MP……26
●魔法継承C
●アイテム
―
●力5　●魔力10
●知恵6　●体力5　●速さ6　●運5
●魔法と特殊攻撃　ディア／メディア／マハジオ／ポズムディ／水の壁

エアロス ― Aeros ―

LV……10
HP……44
MP……20
●魔法継承D
●アイテム
―
●力4　●魔力7
●知恵8　●体力3　●速さ8　●運4
●魔法と特殊攻撃　ザン／ザンマ／マハザン／パトラ／パララディ

アーシーズ ― Earthies ―

LV……9
HP……71
MP……18
●魔法継承E
●アイテム
―
●力8　●魔力4
●知恵4　●体力8　●速さ3　●運4
●魔法と特殊攻撃　なぐる／タルカジャ／ラクカジャ／スクカジャ／ティアラマ

破壊神

LIGHT-CHAOS

●破壊神が誕生する合体例
魔神×国津神、堕天使、龍神、神獣　神獣×女神、妖魔
地母神×夜魔

アレス ― Ares ―

LV……30
HP……474
MP……73
●魔法継承B
●アイテム
―
●力14　●魔力5
●知恵6　●体力16　●速さ7　●運4
●魔法と特殊攻撃　バインドボイス／ヒートウェイブ／タルカジャ／スクカジャ

地母神

LIGHT-CHAOS

●地母神が誕生する合体例
女神×国津神、龍神、妖鬼、地霊
国津神×夜魔、龍王、妖鳥
鬼女×魔神、聖獣

タウエレト ― Taueret ―

LV……26
HP……?
MP……?
●魔法継承?
●アイテム
―
●力?　●魔力?
●知恵?　●体力?　●速さ?　●運?
●魔法と特殊攻撃　?

国津神

LIGHT-CHAOS

●国津神が誕生する合体例
龍王×神獣、
地霊×魔神、天津神、龍王
デモノイド×破壊神

スクナヒコナ ― Sukunahikona ―

LV……30
HP……?
MP……?
●魔法継承?
●アイテム
―
●力?　●魔力?
●知恵?　●体力?　●速さ?　●運?
●魔法と特殊攻撃　?

オオヤマツミ ― Ooyamatumi ―

LV……27
HP……?
MP……?
●魔法継承?
●アイテム
―
●力?　●魔力?
●知恵?　●体力?　●速さ?　●運?
●魔法と特殊攻撃　?

天使

NEUTRAL-LAW

●天使が誕生する合体例
妖精×天津神、堕天使

ヴァーチャー ― Virtue ―

LV……44
HP……462
MP……159
●魔法継承D
●アイテム
エンゼルヘアー
●力15　●魔力10
●知恵15　●体力12　●速さ7　●運6
●魔法と特殊攻撃　アギラオ／鉄拳制裁／マハンマ／ディアラハン／リカームドラ

パワー ― Power ―

LV……36
HP……356
MP……120
●魔法継承G
●アイテム
カドケウス
●力13　●魔力12
●知恵8　●体力12　●速さ5　●運7
●魔法と特殊攻撃　ヘルファング／マハンマ／はばたき／天罰

プリンシパリティ — Principality —

LV 32 / HP 234 / MP 89
●魔法継承J
●アイテム れんきのけん
●力11 ●魔力9 ●知恵8 ●体力8 ●速さ8 ●運8
●魔法と特殊攻撃 マハジオ／ジオンガ／メディラマ／ハンマ

アークエンジェル — Arch Angel —

LV 28 / HP 224 / MP 55
●魔法継承B
●アイテム ソニックブレード
●力10 ●魔力6 ●知恵6 ●体力10 ●速さ8 ●運8
●魔法と特殊攻撃 ヒートウェイブ／マハラギ／ハンマ／ラクカジャ／メディア

エンジェル — Angel —

LV 21 / HP 109 / MP 43
●魔法継承
●アイテム ヒートグレイブ
●力9 ●魔力6 ●知恵6 ●体力5 ●速さ6 ●運8
●魔法と特殊攻撃 ザン／ペンパトラ／メディア／ハンマ

妖鳥

NEUTRAL-LAW

◉妖鳥が誕生する合体例
天津神×堕天使、デモノイド
夜魔×天使、魔獣
妖精×天使、鬼女

モリーアン — Morrigain —

LV 36 / HP 298 / MP 112
●魔法継承H
●アイテム ブリューナク
●力12 ●魔力8 ●知恵8 ●体力9 ●速さ13 ●運8
●魔法と特殊攻撃 ヘルファング／バインドボイス／マグナストーム／ヘルズアイ

マッハ — Mach —

LV 35 / HP 240 / MP 89
●魔法継承B
●アイテム アンスウェラー
●力10 ●魔力7 ●知恵6 ●体力8 ●速さ15 ●運8
●魔法と特殊攻撃 ヒートウェイブ／ひっかき／はばたき／毒ひっかき

ネヴァン — Neamhan —

LV 31 / HP 192 / MP 104
●魔法継承E
●アイテム エメラルド
●力9 ●魔力9 ●知恵9 ●体力7 ●速さ11 ●運5
●魔法と特殊攻撃 ザンマ／子守り歌／マリンカリン／ブフーラ

アエロー — Aello —

LV 25 / HP 114 / MP 81
●魔法継承C
●アイテム ガーネット
●力6 ●魔力10 ●知恵5 ●体力5 ●速さ13 ●運5
●魔法と特殊攻撃 ひっかき／はばたき／マハーブフ／タルカジャ

ケライノー — Kelaino —

LV 21 / HP 86 / MP 78
●魔法継承H
●アイテム オニキス
●力4 ●魔力11 ●知恵7 ●体力5 ●速さ10 ●運4
●魔法と特殊攻撃 ジオ／ひっかき／ラクンダ／ムド

オキュペテー — Okypete —

LV 16 / HP 62 / MP 39
●魔法継承E
●アイテム トパーズ
●力4 ●魔力6 ●知恵4 ●体力4 ●速さ12 ●運5
●魔法と特殊攻撃 ひっかき／幸せの歌／はばたき／タルンダ／子守り歌

ベンヌ — Bennu —

LV 9 / HP 31 / MP 27
●魔法継承E
●アイテム アメジスト
●力3 ●魔力6 ●知恵3 ●体力2 ●速さ9 ●運4
●魔法と特殊攻撃 ハピルマ／マハザン／スクンダ／ディア／パトラ

メシアン

NEUTRAL-LAW

◉メシアンが誕生する合体例
敵キャラとして登場はするが、メシアンは人間であり、これを合体によってつくりだすことはできない。

ターミネイター — Terminater —

LV 40 / HP 438 / MP 65
●魔法継承F
●アイテム プルトニウム弾
●力18 ●魔力4 ●知恵7 ●体力13 ●速さ10 ●運6
●魔法と特殊攻撃 れんしゃうち／さんだん／毒ガスブレス／電撃／自爆

ジエレーター — The Elater —

LV 34 / HP 160 / MP 134
●魔法継承I
●アイテム マッスルドリンコ
●力7 ●魔力12 ●知恵14 ●体力6 ●速さ7 ●運6
●魔法と特殊攻撃 ザンマ／マハザンマ／電撃／怪音波

テンプルナイト — Temple Night —

LV 26 / HP 133 / MP 52
●魔法継承E
●アイテム プラズマソード
●力13 ●魔力5 ●知恵8 ●体力7 ●速さ6 ●運6
●魔法と特殊攻撃 ザン／マカジャマ／ねらいうち／回しげり

エグゼクター — Exector —

LV 21 / HP 124 / MP 32
●魔法継承F
●アイテム チェーンソー
●力8 ●魔力3 ●知恵7 ●体力8 ●速さ8 ●運5
●魔法と特殊攻撃 回転斬り／暴れ回り／マカジャマ／らいていげり

ネオファイト — Neo Fight —

LV 15 / HP 44 / MP 40
●魔法継承I
●アイテム スクリューランス
●力4 ●魔力8 ●知恵7 ●体力4 ●速さ5 ●運5
●魔法と特殊攻撃 アギ／ジオ／ブフ／マカジャマ

ブッチャー — Butcher —

LV 9 / HP 42 / MP 14
●魔法継承F
●アイテム ギロチンアクス
●力7 ●魔力3 ●知恵4 ●体力6 ●速さ3 ●運4
●魔法と特殊攻撃 地獄突き／回転斬り

龍王

NEUTRAL-NEUTRAL

◉龍王が誕生する合体例
国津神×堕天使、魔獣、妖鬼、地霊
妖精×神獣　地母神×魔獣
妖魔×鬼女　妖鬼×神獣

ナーガラジャ — Naga Raja —

LV 42 / HP 531 / MP 120
●魔法継承E
●アイテム クチワナのけん
●力18 ●魔力9 ●知恵8 ●体力11 ●速さ7 ●運8
●魔法と特殊攻撃 ジオンガ／ラクカジャ／水の壁／巻きつき

オトヒメ — Otohime —

LV 36 / HP 334 / MP 135
●魔法継承D
●アイテム まじょうせん
●力10 ●魔力12 ●知恵10 ●体力10 ●速さ8 ●運7
●魔法と特殊攻撃 マハジオ／水の壁／セクシーダンス／リカーム

ミズチ — Mizuchi —

LV 33 / HP 394 / MP 91
●魔法継承C
●アイテム カロンのつえ
●力16 ●魔力9 ●知恵7 ●体力11 ●速さ5 ●運4
●魔法と特殊攻撃 体当たり／巻きつき／水の壁／押しつぶし

ナーガ — Naga —

LV 28 / HP 266 / MP 68
●魔法継承D
●アイテム とっこしょ
●力14 ●魔力8 ●知恵6 ●体力8 ●速さ5 ●運5
●魔法と特殊攻撃 ジオ／裏拳／ラクカジャ／水の壁

ノズチ — Nozuchi —

LV 19 / HP 165 / MP 29
●魔法継承E
●アイテム ほうぎょく
●力10 ●魔力5 ●知恵4 ●体力9 ●速さ5 ●運5
●魔法と特殊攻撃 体当たり／押しつぶし／巻きつき／ラクカジャ

妖魔
NEUTRAL-NEUTRAL

●妖魔が誕生する合体例
堕天使×霊鳥、神獣、妖鬼
夜魔×妖鳥　霊鳥、地霊
女神×妖精

ガネーシャ — Ganesa —
LV 43 / HP 558 / MP 191
●魔法継承H
●アイテム ルビー
●力15　●魔力12　●知恵12　●体力3　●速さ7　●運12
●魔法と特殊攻撃　押しつぶし／マリンカリン／ディアラハン／ザンマ／ムド

ジン — Jinn —
LV 37 / HP 292 / MP 138
●魔法継承D
●アイテム ロンギヌス
●力13　●魔力11　●知恵8　●体力8　●速さ10　●運6
●魔法と特殊攻撃　ザンマ／マハザンマ／マハラギ／真空投げ／トラエスト

テング — Tengu —
LV 31 / HP 186 / MP 113
●魔法継承D
●アイテム ひぎょうさんこ
●力10　●魔力10　●知恵9　●体力6　●速さ10　●運5
●魔法と特殊攻撃　マハザン／マハザンマ／飛びげり／真空投げ／トラポート

ハオカー — Haoca —
LV 27 / HP 149 / MP 94
●魔法継承E
●アイテム アクアフレイム
●力10　●魔力10　●知恵8　●体力5　●速さ8　●運5
●魔法と特殊攻撃　ジオンガ／マハジオ／ハッピーダンス／マハジオンガ

メルクリウス — Mercurius —
LV 14 / HP 60 / MP 40
●魔法継承I
●アイテム オパール
●力6　●魔力7　●知恵7　●体力5　●速さ6　●運2
●魔法と特殊攻撃　ザン／マカジャマ／怪音波／パワーブレス

魔獣
NEUTRAL-NEUTRAL

●魔獣が誕生する合体例
夜魔×神獣、地霊
聖獣×妖精、堕天使、妖鬼、デモノイド

ケルベロス — Cerberus —
LV 43 / HP 477 / MP 90
●魔法継承B
●アイテム ちかえしのたま
●力18　●魔力8　●知恵7　●体力9　●速さ11　●運9
●魔法と特殊攻撃　かみつき／ファイヤブレス／バインドボイス／サマリカーム

ドゥン — Dawn —
LV 39 / HP 419 / MP 79
●魔法継承B
●アイテム オパール
●力17　●魔力8　●知恵5　●体力9　●速さ14　●運5
●魔法と特殊攻撃　ひっかき／かみつき／ハンマ

セルケト — Sercete —
LV 30 / HP 232 / MP 78
●魔法継承H
●アイテム パール
●力8　●魔力10　●知恵7　●体力9　●速さ10　●運5
●魔法と特殊攻撃　かみつき／タルンダ／スクンダ／マハザンマ／バインドボイス

オルトロス — Ortorus —
LV 26 / HP 198 / MP 42
●魔法継承E
●アイテム ガーネット
●力11　●魔力6　●知恵4　●体力7　●速さ9　●運7
●魔法と特殊攻撃　かみつき／ひっかき／パニックボイス／とおぼえ

ネコマタ — Nekomata —
LV 20 / HP 83 / MP 46
●魔法継承I
●アイテム ぐれんのむち
●力4　●魔力8　●知恵7　●体力5　●速さ9　●運6
●魔法と特殊攻撃　ひっかき／マハザン／マリンカリン／飛びげり

カーシー — Cu Sith —
LV 14 / HP 72 / MP 23
●魔法継承I
●アイテム ヒランヤ
●力7　●魔力5　●知恵4　●体力5　●速さ7　●運5
●魔法と特殊攻撃　かみつき／ハッピーダンス／ドルミナー／トラエスト

ケットシー — Cait Sith —
LV 12 / HP 47 / MP 26
●魔法継承J
●アイテム びぜんのたんとう
●力5　●魔力7　●知恵5　●体力4　●速さ6　●運3
●魔法と特殊攻撃　ひっかき／メディア／マリンカリン／タルカジャ

夜魔
NEUTRAL-NEUTRAL

●夜魔が誕生する合体例
魔神×妖精　神獣×鬼女
妖魔×堕天使、デモノイド
霊鳥×妖鬼

ヴァンパイア — Vampire —
LV 35 / HP 294 / MP 149
●魔法継承H
●アイテム オニキス
●力14　●魔力13　●知恵8　●体力8　●速さ8　●運2
●魔法と特殊攻撃　ドルミナー／テトラカーン／魅惑かみつき／デスタッチ／吸血

リリム — Lilim —
LV 23 / HP 113 / MP 91
●魔法継承J
●アイテム らいでんのムチ
●力6　●魔力12　●知恵5　●体力5　●速さ9　●運4
●魔法と特殊攻撃　ブフーラ／魅惑かみつき／子守り歌／デスタッチ

ナイトメア — Nightmare —
LV 15 / HP 60 / MP 63
●魔法継承I
●アイテム シャドウニードル
●力3　●魔力10　●知恵7　●体力4　●速さ6　●運4
●魔法と特殊攻撃　ザン／ザンマ／ドルミナー／シバブー

エンプーサ — Empusa —
LV 12 / HP 61 / MP 50
●魔法継承D
●アイテム アセイミナイフ
●力4　●魔力9　●知恵6　●体力5　●速さ5　●運2
●魔法と特殊攻撃　ジオ／ひっかき／怪音波／ラクカジャ／トラエスト

アルプ — Alp —
LV 8 / HP 38 / MP 28
●魔法継承I
●アイテム さそりムチ
●力2　●魔力7　●知恵6　●体力4　●速さ5　●運4
●魔法と特殊攻撃　ブリンパ／ハピルマ／ドルミナー／シバブー／パトラ

地霊
NEUTRAL-NEUTRAL

●地霊が誕生する合体例
デモノイド×国津神、妖精、妖鬼

ティターン — Titan —
LV 44 / HP 618 / MP 91
●魔法継承J
●アイテム グレイプニル
●力19　●魔力9　●知恵8　●体力12　●速さ7　●運7
●魔法と特殊攻撃　体当たり／鉄拳パンチ／押しつぶし／暴れ回り

ウベルリ — Uverli —
LV 34 / HP 494 / MP 46
●魔法継承E
●アイテム ダイアモンド
●力17　●魔力5　●知恵6　●体力14　●速さ6　●運5
●魔法と特殊攻撃　なぐる／押しつぶし／暴れまくり

ツチグモ — Tsutigumo —
LV 27 / HP 236 / MP 48
●魔法継承H
●アイテム トパーズ
●力12　●魔力7　●知恵7　●体力9　●速さ6　●運4
●魔法と特殊攻撃　毒針／ハンマ／シバブー／回しげり／エストマ

ドヴェルガー —Dvergr—

LV……18 / HP……130 / MP……29
●魔法継承G
●アイテム ヘッドバッシャー
●知恵6 ●体力8 ●力9 ●魔力6 ●速さ4 ●運4
●魔法と特殊攻撃 ザン／ラクカジャ／ハンマ／ヘルファング／テトラ

スダマ —Sudama—

LV……11 / HP……65 / MP……17
●魔法継承I
●アイテム ふうまのすず
●知恵3 ●体力8 ●力5 ●魔力5 ●速さ5 ●運3
●魔法と特殊攻撃 マハザン／マカジャマ／ラクカジャ／デカジャー／ポズムディ

ノッカー —Knocker—

LV……6 / HP……29 / MP……9
●魔法継承E
●アイテム スパイクロッド
●知恵3 ●体力3 ●力4 ●魔力4 ●速さ3 ●運6
●魔法と特殊攻撃 ザン／ハッピーダンス／タルカジャ／ディア／ポズムディ

妖精

NEUTRAL-NEUTRAL

●妖精が誕生する合体例

妖鳥×天使、地霊

地霊×妖魔

オベロン —Obelon—

LV……45 / HP……358 / MP……243
●魔法継承D
●アイテム ダイアモンド
●知恵14 ●体力8 ●力13 ●魔力15 ●速さ9 ●運5
●魔法と特殊攻撃 ハピルマ／マリンカリン／マハジオンガ／マカラカーン

クーフー・リン —Cu Chulainn—

LV……40 / HP……454 / MP……131
●魔法継承C
●アイテム ゲイボルグ
●知恵7 ●体力13 ●力16 ●魔力10 ●速さ9 ●運6
●魔法と特殊攻撃 デスバウンド／マハンマ／タルカジャ／マカジャマ

ナジャ —Naja—

LV……30 / HP……227 / MP……120
●魔法継承I
●アイテム —
●知恵10 ●体力9 ●力10 ●魔力11 ●速さ6 ●運4
●魔法と特殊攻撃 マリンカリン／メディラマ／ジオンガ／リカーム／ポズムディ／パララディ

バンシー —Banshee—

LV……25 / HP……156 / MP……104
●魔法継承I
●アイテム サファイア
●知恵9 ●体力8 ●力7 ●魔力12 ●速さ5 ●運3
●魔法と特殊攻撃 マハーブフ／怪音波／ドルミナー／ムド

ダークエルフ —Dark Elf—

LV……18 / HP……81 / MP……57
●魔法継承D
●アイテム ひかりのこだち
●知恵8 ●体力4 ●力8 ●魔力8 ●速さ6 ●運4
●魔法と特殊攻撃 ジオ／ハピルマ／ドルミナー／マハジオ

ジャックランタン —Jack o' Lantem—

LV……13 / HP……48 / MP……28
●魔法継承B
●アイテム ジェットボーラ
●知恵6 ●体力4 ●力4 ●魔力5 ●速さ7 ●運5
●魔法と特殊攻撃 アギ／アギラオ／マハラギ／タルカジャ

ジャックフロスト —Jack o' Frost—

LV……12 / HP……53 / MP……30
●魔法継承C
●アイテム マハブフストーン
●知恵4 ●体力4 ●力5 ●魔力6 ●速さ5 ●運5
●魔法と特殊攻撃 ブフ／ブフーラ／マハーブフ／ラクカジャ

ハイピクシー —High Pixie—

LV……7 / HP……20 / MP……18
●魔法継承I
●アイテム きずぐすり
●知恵4 ●体力2 ●力1 ●魔力6 ●速さ6 ●運7
●魔法と特殊攻撃 ハピルマ／ディア／ジオ／パトラ／ジオンガ

デモノイド

NEUTRAL-NEUTRAL

●デモノイドが誕生する合体例

デモノイドは悪魔と獣を合成させ人工的につくられた生物なので、合体によってつくりだすことはできない。

フランキー —Franky—

LV……16 / HP……88 / MP……17
●魔法継承F
●アイテム ヘッドバッシャー
●知恵5 ●体力6 ●力10 ●魔力5 ●速さ3 ●運6
●魔法と特殊攻撃 なぐる／暴れ回り

デミナンディ —Demi Nandhi—

LV……11 / HP……22 / MP……12
●魔法継承F
●アイテム きんたん
●知恵4 ●体力2 ●力4 ●魔力4 ●速さ4 ●運11
●魔法と特殊攻撃 体当たり／暴れ回り／押しつぶし

ヘラクルス —Hercurs—

LV……7 / HP……20 / MP……9
●魔法継承F
●アイテム バトルハンマー
●知恵4 ●体力2 ●力5 ●魔力4 ●速さ4 ●運5
●魔法と特殊攻撃 ザン／なぐる／けり

スレイヴ —Slave—

LV……6 / HP……23 / MP……0
●魔法継承F
●アイテム コルセック
●知恵3 ●体力6 ●力4 ●魔力3 ●速さ3 ●運5
●魔法と特殊攻撃 なぐる／けり

オラクルス —Oracles—

LV……3 / HP……8 / MP……7
●魔法継承B
●アイテム マッスルドリンコ
●知恵4 ●体力2 ●力1 ●魔力4 ●速さ2 ●運5
●魔法と特殊攻撃 ジオ／タルンダ／ラクンダ

スパルタン —Spartan—

LV……2 / HP……10 / MP……0
●魔法継承F
●アイテム ボロックナイフ
●知恵2 ●体力3 ●力3 ●魔力3 ●速さ1 ●運6
●魔法と特殊攻撃 なぐる

堕天使

NEUTRAL-CHAOS

●堕天使が誕生する合体例

夜魔×霊鳥、天津神

妖鳥×魔神、女神、妖魔、妖精

魔獣×天使

ベリス —Berith—

LV……41 / HP……473 / MP……101
●魔法継承D
●アイテム デスプリンガー
●知恵8 ●体力12 ●力17 ●魔力9 ●速さ8 ●運6
●魔法と特殊攻撃 デスバウンド／プリンパ／アギラオ／毒ガスブレス

バフォメット —Baphomet—

LV……37 / HP……298 / MP……145
●魔法継承I
●アイテム ファーガスのけん
●知恵12 ●体力10 ●力9 ●魔力15 ●速さ5 ●運4
●魔法と特殊攻撃 ハピルマ／テスタッチ／マリンカリン／メディラマ／すいつき／サバトマ

エリゴール —Eligor—

LV……29 / HP……259 / MP……57
●魔法継承B
●アイテム バイタルランス
●知恵6 ●体力10 ●力12 ●魔力7 ●速さ8 ●運5
●魔法と特殊攻撃 アギラオ／マハラギ／パニックボイス／ヒートウェイブ／地獄突き

ベテルギウス —Betergius—

LV……24 / HP……137 / MP……48
●魔法継承E
●アイテム グラマラスアクス
●知恵8 ●体力5 ●力10 ●魔力6 ●速さ9 ●運4
●魔法と特殊攻撃 マハラギ／アギラオ／ハッピーダンス／幸せの歌／毒ガスブレス

ガギソン — Gagyson —

LV 15
HP 62
MP 35
●魔法継承D
●アイテム
ターコイズ
●知恵 6 ●体力 5 ●力 5 ●魔力 8
●速さ 5 ●運 4
●魔法と特殊攻撃 ジオ／ブリンパ／マハジオ／ひっかき

ウコバク — Ukobach —

LV 10
HP 30
MP 22
●魔法継承B
●アイテム
コルセック
●知恵 5 ●体力 3 ●力 4 ●魔力 7
●速さ 4 ●運 5
●魔法と特殊攻撃 アギ／マハラギ／リカジャー

妖鬼

NEUTRAL-CHAOS

●妖鬼が誕生する合体例

魔獣×妖魔、堕天使、妖鳥、地霊
地霊×妖精、天使
破壊神×妖精

シュテンドウジ — Shuten Doji —

LV 40
HP 484
MP 105
●魔法継承D
●アイテム
ようとうニヒル
●知恵 7 ●体力 11 ●力 19 ●魔力 9
●速さ 8 ●運 6
●魔法と特殊攻撃 鉄拳パンチ／回しげり／飛びげり／暴れまくり

ヤクシニー — Yaksini —

LV 33
HP 328
MP 78
●魔法継承B
●アイテム
アンクーのかま
●知恵 6 ●体力 10 ●力 14 ●魔力 8
●速さ 9 ●運 5
●魔法と特殊攻撃 回転斬り／回しげり／セクシーダンス／ディアラマ／ポズムディ

トゥルダク — Turdak —

LV 28
HP 263
MP 55
●魔法継承B
●アイテム
れんきのけん
●知恵 6 ●体力 9 ●力 14 ●魔力 6
●速さ 6 ●運 5
●魔法と特殊攻撃 菩薩掌／ディアラマ／マハンマ／デカジャー／リカーム／ペトラディ

ハンニャ — Hannya —

LV 19
HP 135
MP 30
●魔法継承B
●アイテム
しんくのながまき
●知恵 5 ●体力 6 ●力 12 ●魔力 4
●速さ 8 ●運 3
●魔法と特殊攻撃 ザンマ／怪音波／けり／らいていげり／真空投げ

アズミ — Azumi —

LV 13
HP 69
MP 25
●魔法継承D
●アイテム
ハラキリセイバー
●知恵 5 ●体力 5 ●力 8 ●魔力 5
●速さ 4 ●運 5
●魔法と特殊攻撃 ジオ／メディア／水の壁／なぐる

イヒカ — Yhica —

LV 7
HP 33
MP 13
●魔法継承D
●アイテム
ディスポイズン
●知恵 3 ●体力 4 ●力 8 ●魔力 4
●速さ 4 ●運 3
●魔法と特殊攻撃 なぐる／ジオ／ディア／なぎ払い／パララディ

鬼女

NEUTRAL-CHAOS

●鬼女が誕生する合体例

地母神×妖精、地霊
龍王×堕天使、妖鳥
妖鬼×妖魔、妖鳥

ゴルゴン — Gorgon —

LV 45
HP 423
MP 163
●魔法継承D
●アイテム
エメラルド
●知恵 11 ●体力 9 ●力 14 ●魔力 12
●速さ 12 ●運 5
●魔法と特殊攻撃 毒ひっかき／まひひっかき／ペトラアイ／怪音波／子守り歌

カリアッハベーラ — Cailleach Bheara —

LV 38
HP 320
MP 161
●魔法継承C
●アイテム
マハブフストーン
●知恵 11 ●体力 10 ●力 9 ●魔力 15
●速さ 7 ●運 5
●魔法と特殊攻撃 ブフーラ／マハブフーラ／子守り歌／ブリンパ／ムド

アルケニー — Archne —

LV 29
HP 144
MP 78
●魔法継承J
●アイテム
毒矢
●知恵 9 ●体力 5 ●力 7 ●魔力 8
●速さ 14 ●運 4
●魔法と特殊攻撃 毒針／ドルミナー／マリンカリン／巻きつき／ラクカジャ

ラミア — Lamia —

LV 24
HP 163
MP 58
●魔法継承
●アイテム
しんくのながまき
●知恵 8 ●体力 6 ●力 11 ●魔力 8
●速さ 8 ●運 4
●魔法と特殊攻撃 ジオンガ／ラクカジャ／魅惑／かみつき／子守り歌

ハッグ — Hug —

LV 14
HP 67
MP 49
●魔法継承C
●アイテム
アクアマリン
●知恵 5 ●体力 4 ●力 8 ●魔力 8
●速さ 5 ●運 3
●魔法と特殊攻撃 ブフ／ブフーラ／メディア／リカジャ／ムド

ガイアーズ

NEUTRAL-CHAOS

●

カメンヒジリ — Kamenhijiri —

LV 39
HP 193
MP 76
●魔法継承C
●アイテム
ししのぐんせん
●知恵 14 ●体力 8 ●力 10 ●魔力 13
●速さ 9 ●運 4
●魔法と特殊攻撃 ハビルマ／マハザン／マカラカーン／テトラカーン

アシュラ — Asura —

LV 30
HP 209
MP 77
●魔法継承B
●アイテム
ドミネーター
●知恵 8 ●体力 7 ●力 12 ●魔力 8
●速さ 8 ●運 6
●魔法と特殊攻撃 回転斬り／体当たり／ねらいうち

オンミョウジ — Onmyouji —

LV 22
HP 111
MP 57
●魔法継承D
●アイテム
のろいのはぐるま
●知恵 8 ●体力 6 ●力 7 ●魔力 9
●速さ 5 ●運 5
●魔法と特殊攻撃 菩薩掌／マハジオ／アギラオ／マハンマ／ムド

ジライヤ — Jiraiya —

LV 15
HP 78
MP 26
●魔法継承J
●アイテム
ひのきのぼっけん
●知恵 6 ●体力 6 ●力 7 ●魔力 4
●速さ 8 ●運 3
●魔法と特殊攻撃 回転斬り／飛びげり／菩薩掌／らいていげり／だるまがえし

クグツシ — Kugutusi —

LV 8
HP 22
MP 19
●魔法継承 I
●アイテム
びぜんのたんとう
●知恵 6 ●体力 4 ●力 2 ●魔力 6
●速さ 4 ●運 4
●魔法と特殊攻撃 ジオ／ハビルマ／ラクカジャ／マリンカリン／ポズムディ／パララディ

DARK悪魔は会話してもムダ！

ここから紹介する属性がダークの悪魔は、会話では仲魔にならない。話しかけても痛い目に会うだけだ。ただし合体でつくれば仲魔にすることが可能なので、戦闘力などチェックしておこう。邪悪な種族ではあるが、合体の素材としても貴重な悪魔である。

邪神

DARK-LAW

●邪神が誕生する合体例

破壊神×夜魔、堕天使、鬼女、妖鬼　デモノイド×大天使

ナラギリ — Narag —

LV 41
HP 518
MP 93
●魔法継承H
●アイテム
デスブリンガー
●知恵 7 ●体力 11 ●力 18 ●魔力 10
●速さ 9 ●運 4
●魔法と特殊攻撃 すいつき／パニックボイス／毒ガスブレス／マハラギオン／ラクンダ

凶鳥
DARK-LAW

●凶鳥が誕生する合体例
妖鳥×デモノイド

アンズー —Anzu—
LV ……38
HP ……253
MP ……114
●魔法継承D
●アイテム
ガーネット
●力11 ●魔力10
●知恵6 ●体力7 ●速さ14 ●運5
●魔法と特殊攻撃 かみつき/はばたき/バインドボイス

グルル —Gurur—
LV ……26
HP ……135
MP ……71
●魔法継承E
●アイテム
アクアマリン
●力7 ●魔力9
●知恵5 ●体力6 ●速さ11 ●運4
●魔法と特殊攻撃 ひっかき/パニックボイス/はばたき/毒ガスブレス/毒ひっかき/ティア

フリアイ —Furiae—
LV ……17
HP ……60
MP ……44
●魔法継承E
●アイテム
アメジスト
●力5 ●魔力8
●知恵5 ●体力4 ●速さ7 ●運4
●魔法と特殊攻撃 ブリンパ/はばたき/ひっかき/ムド

チョンチョン —Chon chon—
LV ……4
HP ……3
MP ……8
●魔法継承F
●アイテム
毒矢
●力1 ●魔力5
●知恵4 ●体力1 ●速さ5 ●運3
●魔法と特殊攻撃 ひっかき/マカカジャ/ペンパトラ

マシン
DARK-LAW

●マシンが誕生する合体例
機械または魔力によって動く操り人形であるため、合体でつくることはできない。

メデューサ —Medusa—
LV ……37
HP ……470
MP ……27
●魔法継承A
●アイテム
M249ミニミ
●力14 ●魔力2
●知恵8 ●体力17 ●速さ10 ●運3
●魔法と特殊攻撃 さんだんげり/けり

ラビ —Labi—
LV ……30
HP ……291
MP ……34
●魔法継承A
●アイテム
ランディショット
●力9 ●魔力5
●知恵9 ●体力14 ●速さ7 ●運3
●魔法と特殊攻撃 れんしゃうち/ハンマ/ジオンガ/マリンカリン/マカジャマ/テンタラフー

ゴーレム —Golem—
LV ……26
HP ……291
MP ……8
●魔法継承A
●アイテム
ランディショット
●力14 ●魔力1
●知恵3 ●体力14 ●速さ7 ●運3
●魔法と特殊攻撃 れんしゃうち/体当たり/電撃/自爆

ジャンク —Junk—
LV ……21
HP ……195
MP ……18
●魔法継承A
●アイテム
カップキラー
●力11 ●魔力6
●知恵2 ●体力12 ●速さ3 ●運2
●魔法と特殊攻撃 ねらいうち/毒ガスブレス/押しつぶし

アイアンメイデン —Iron Meiden—
LV ……8
HP ……36
MP ……7
●魔法継承A
●アイテム
メタルカード
●力5 ●魔力7
●知恵1 ●体力6 ●速さ2 ●運2
●魔法と特殊攻撃 かみつき/まひかみつき

クレイジーダミー —Crazy Dummy—
LV ……5
HP ……13
MP ……5
●魔法継承A
●アイテム
ませき
●力2 ●魔力7
●知恵2 ●体力4 ●速さ1 ●運2
●魔法と特殊攻撃 なぐる

ワクチン
DARK-LAW

●ワクチンが誕生する合体例
コンピュータ・ウイルスを消滅させるプログラムであるため、合体でつくることはできない。

ポリス —Police—
LV ……15
HP ……68
MP ……12
●魔法継承A
●アイテム
—
●力9 ●魔力2
●知恵6 ●体力4 ●速さ5 ●運4
●魔法と特殊攻撃 ねらいうち/マハンマ

ジョーズ —Jaws—
LV ……10
HP ……44
MP ……7
●魔法継承A
●アイテム
—
●力7 ●魔力2
●知恵2 ●体力5 ●速さ5 ●運4
●魔法と特殊攻撃 かみつき/バインドボイス/体当たり/まひかみつき

邪鬼
DARK-NEUTRAL

●邪鬼が誕生する合体例
地霊×デモノイド、堕天使
夜魔×妖鬼 他

サイクロプス —Cyclops—
LV ……40
HP ……520
MP ……58
●魔法継承E
●アイテム
ようとうニヒル
●力20 ●魔力8
●知恵7 ●体力13 ●速さ5 ●運3
●魔法と特殊攻撃 なぐる/けり/マハジオンガ/暴れまくり

ラクシャーサ —Raksasa—
LV ……30
HP ……281
MP ……48
●魔法継承B
●アイテム
ソニックブレード
●力15 ●魔力10
●知恵5 ●体力9 ●速さ6 ●運3
●魔法と特殊攻撃 だるまがえし/回転斬り/ファイアブレス/パニックボイス

オーガ —Orge—
LV ……22
HP ……167
MP ……24
●魔法継承D
●アイテム
グラマラスアクス
●力11 ●魔力6
●知恵4 ●体力8 ●速さ4 ●運4
●魔法と特殊攻撃 なぐる/けり/バインドボイス

ウェンディゴ —Wendigo—
LV ……11
HP ……40
MP ……16
●魔法継承C
●アイテム
マハブフストーン
●力5 ●魔力7
●知恵6 ●体力4 ●速さ3 ●運2
●魔法と特殊攻撃 ブフ/マハーブフ/フォッグブレス/ペンパトラ

グレムリン —Gremlin—
LV ……6
HP ……10
MP ……7
●魔法継承D
●アイテム
メタルカード
●力2 ●魔力4
●知恵3 ●体力2 ●速さ6 ●運5
●魔法と特殊攻撃 ジオ/ひっかき/マカカジャ

妖獣
DARK-NEUTRAL

●妖獣が誕生する合体例
デモノイド×魔神、魔獣
魔獣×妖鬼

スキュラ —Skylla—
LV ……45
HP ……706
MP ……38
●魔法継承D
●アイテム
パール
●力20 ●魔力5
●知恵5 ●体力16 ●速さ12 ●運3
●魔法と特殊攻撃 水の壁/ダークブレス/巻きつき

ブラックウイドウ —Black Widow—
LV ……31
HP ……247
MP ……32
●魔法継承E
●アイテム
オパール
●力17 ●魔力6
●知恵6 ●体力4 ●速さ11 ●運3
●魔法と特殊攻撃 ザンマ/ラクカジャ/巻きつき/まひ針/ディアラマ/ポズムディ

ギュウキ —Gyuki—

LV……29
HP……305
MP……33
●魔法継承J
●アイテム
ひこう針
●力13 ●魔力7
●知恵6 ●体力11 ●速さ6 ●運2
●魔法と特殊攻撃 けり／暴れまくり／体当たり／マカカジャ

ヌエ —Nue—

LV……20
HP……141
MP……18
●魔法継承J
●アイテム
きんたん
●力11 ●魔力5
●知恵4 ●体力6 ●速さ7 ●運3
●魔法と特殊攻撃 ひっかき／バインドボイス／飛びげり／まひかみつき／メディア

バイコーン —Baicon—

LV……15
HP……67
MP……18
●魔法継承H
●アイテム
ガーネット
●力5 ●魔力7
●知恵5 ●体力5 ●速さ6 ●運2
●魔法と特殊攻撃 地獄突き／体当たり／ラクカジャ／マカカジャ／ペンパトラ／ペトラディ

ガルム —Galm—

LV……10
HP……34
MP……11
●魔法継承B
●アイテム
ダンシングヒール
●力5 ●魔力5
●知恵4 ●体力3 ●速さ5 ●運3
●魔法と特殊攻撃 かみつき／毒かみつき／とおぼえ／タルカジャ

妖樹

DARK-NEUTRAL

◉妖樹が誕生する合体例

妖樹を誕生させる合体の組み合わせは存在しない。

イグドラジル —Yggdrasill—

LV……38
HP……496
MP……143
●魔法継承F
●アイテム
ソーマ
●力10 ●魔力18
●知恵10 ●体力7 ●速さ6 ●運2
●魔法と特殊攻撃 すいつき／マカジャマ／水の壁／メディアラマ

アルラウネ —Arlaune—

LV……29
HP……176
MP……96
●魔法継承I
●アイテム
ルビー
●力5 ●魔力15
●知恵10 ●体力3 ●速さ7 ●運4
●魔法と特殊攻撃 ドルミナー／ハピルマ／プリンパ／マリンカリン

マンドレイク —Mandrake—

LV……18
HP……114
MP……52
●魔法継承J
●アイテム
きんたん
●力2 ●魔力13
●知恵8 ●体力5 ●速さ3 ●運2
●魔法と特殊攻撃 怪音波／ドルミナー／タルンダ／パララディ／ポズムディ／パトラ

オードリー —Aadry—

LV……7
HP……29
MP……12
●魔法継承F
●アイテム
ハイパードロップ
●力2 ●魔力4
●知恵4 ●体力3 ●速さ3 ●運6
●魔法と特殊攻撃 かみつき／スクンダ／スクカジャ／マカカジャ／ポズムディ

屍鬼

DARK-NEUTRAL

◉屍鬼が誕生する合体例

屍鬼は悪魔の力で動き回る死体であり、悪魔ではないので、合体でつくることはできない。

コープス —Corpus—

LV……23
HP……258
MP……26
●魔法継承J
●アイテム
ようまのたま
●力8 ●魔力9
●知恵7 ●体力9 ●速さ4 ●運2
●魔法と特殊攻撃 デスタッチ／ダークブレス／まひかみつき

ゾンビプリースト —Zombi Priest—

LV……19
HP……107
MP……27
●魔法継承H
●アイテム
ロザリオ
●力3 ●魔力12
●知恵7 ●体力5 ●速さ5 ●運3
●魔法と特殊攻撃 ジオ／シバブー／マハジオ／メディア／ムド

ワーカホリック —Workerhorick—

LV……15
HP……82
MP……13
●魔法継承F
●アイテム
メタルカード
●力6 ●魔力3
●知恵5 ●体力6 ●速さ5 ●運5
●魔法と特殊攻撃 なぐる／けり／スクンダ／休む

ボディコニアン —Bodiconian—

LV……12
HP……71
MP……15
●魔法継承I
●アイテム
ターコイズ
●力5 ●魔力6
●知恵5 ●体力4 ●速さ3 ●運4
●魔法と特殊攻撃 毒ひっかき／まひかみつき／セクシーダンス／デスタッチ

ゾンビ —Zombi—

LV……5
HP……17
MP……9
●魔法継承F
●アイテム
スパイクロッド
●力2 ●魔力5
●知恵4 ●体力3 ●速さ2 ●運2
●魔法と特殊攻撃 毒ひっかき／休む／かみつき

ゾンビドック —Zombi Dog—

LV……1
HP……6
MP……6
●魔法継承F
●アイテム
レッガースラム
●力3 ●魔力2
●知恵2 ●体力2 ●速さ3 ●運2
●魔法と特殊攻撃 毒かみつき／休む

魔王

DARK-CHAOS

◉魔王が誕生する合体例

女神×破壊神 夜魔
妖魔×大天使
地母神×堕天使

ヘカーテ —Hecate—

ギリシアの女神で、夜を支配するといわれるが、夜には母性の象徴を見出すことができる。3つの身体を背中合わせにしており、それぞれ犬、ライオン、馬である。この身体は支配する十字路の中央からあらゆる方向を見ることができたという。

幽鬼

DARK-CHAOS

◉幽鬼が誕生する合体例

デモノイド×夜魔、堕天使

ヴェータラ —Vetara—

LV……44
HP……299
MP……147
●魔法継承H
●アイテム
こどくざら
●力11 ●魔力15
●知恵11 ●体力7 ●速さ11 ●運5
●魔法と特殊攻撃 デスタッチ／プリンパ／タルンダ

ヤカー —Yaka—

LV……32
HP……134
MP……77
●魔法継承H
●アイテム
くびかりスプーン
●力9 ●魔力12
●知恵5 ●体力3 ●速さ13 ●運5
●魔法と特殊攻撃 かみつき／デスタッチ／毒かみつき／タルンダ／ラクンダ／スクンダ

マンイーター —Man Eater—

LV……25
HP……150
MP……43
●魔法継承J
●アイテム
サファイア
●力10 ●魔力6
●知恵8 ●体力6 ●速さ6 ●運5
●魔法と特殊攻撃 毒ひっかき／デスタッチ／セクシーダンス／まひかみつき

グーラー —Ghulah—

LV……16
HP……66
MP……25
●魔法継承J
●アイテム
オニキス
●力7 ●魔力6
●知恵5 ●体力4 ●速さ7 ●運2
●魔法と特殊攻撃 かみつき／デスタッチ／まひひっかき／ティアラマ

グール —Ghoul—

LV……14
HP……53
MP……21
●魔法継承J
●アイテム
メタルカード
●力6 ●魔力6
●知恵4 ●体力4 ●速さ6 ●運3
●魔法と特殊攻撃 かみつき／ひっかき／デスタッチ／ティアラマ

ガキ — Gaki —

LV……3 / HP……6 / MP……6
◉魔法継承H
◉アイテム メタルカード
◉力2 ◉魔力3
◉知恵4 ◉体力3 ◉速さ4 ◉運2
◉魔法と特殊攻撃 かみつき／ひっかき／デスタッチ

邪龍 DARK-CHAOS

◉邪龍が誕生する合体例
鬼女×地母神、夜魔
妖魔×聖獣 夜魔×龍王
龍神×堕天使

ニーズホッグ — Nidhhoggr —

LV……43 / HP……583 / MP……74
◉魔法継承H
◉アイテム エメラルド
◉力22 ◉魔力8
◉知恵6 ◉体力10 ◉速さ8 ◉運7
◉魔法と特殊攻撃 毒かみつき／毒ガスブレス／体当たり／なぎ払い

タラスク — Tarask —

LV……35 / HP……487 / MP……48
◉魔法継承B
◉アイテム みちづれのおの
◉力15 ◉魔力6
◉知恵5 ◉体力15 ◉速さ5 ◉運6
◉魔法と特殊攻撃 毒かみつき／毒ひっかき／パニックボイス／毒ガスブレス

ワイバーン — Wyvern —

LV……28 / HP……221 / MP……32
◉魔法継承E
◉アイテム ガーネット
◉力11 ◉魔力5
◉知恵4 ◉体力7 ◉速さ12 ◉運5
◉魔法と特殊攻撃 かみつき／飛びげり／ファイヤブレス

ワーム — Worm —

LV……16 / HP……102 / MP……16
◉魔法継承E
◉アイテム スクリューランス
◉力10 ◉魔力4
◉知恵3 ◉体力5 ◉速さ4 ◉運5
◉魔法と特殊攻撃 体当たり／ラクンダ／ラクカジャ

悪霊 DARK-CHAOS

◉悪霊が誕生する合体例
完全に実体化しきれてず、肉体が希薄であるため、合体でつくることはできない。

レギオン — Legion —

LV……38 / HP……306 / MP……74
◉魔法継承H
◉アイテム メタルカード
◉力12 ◉魔力11
◉知恵9 ◉体力10 ◉速さ8 ◉運3
◉魔法と特殊攻撃 デスタッチ／テンタラフー

インフェルノ — Inferno —

LV……29 / HP……170 / MP……53
◉魔法継承B
◉アイテム マハラギストーン
◉力9 ◉魔力10
◉知恵9 ◉体力7 ◉速さ7 ◉運2
◉魔法と特殊攻撃 ファイアブレス／アギラオ／炎の壁／パララディ

デプス — Depth —

LV……15 / HP……85 / MP……17
◉魔法継承H
◉アイテム アクアマリン
◉力6 ◉魔力5
◉知恵5 ◉体力8 ◉速さ5 ◉運2
◉魔法と特殊攻撃 デスタッチ／水の壁／スクンダ

ハングドマン — Hunged Man —

LV……13 / HP……38 / MP……12
◉魔法継承H
◉アイテム せがきまい
◉力6 ◉魔力5
◉知恵3 ◉体力2 ◉速さ9 ◉運3
◉魔法と特殊攻撃 デスタッチ／ラクカジャ／タルンダ

ポルターガイスト

LV……2 / HP……6 / MP……6
◉魔法継承E
◉アイテム アメジスト
◉力1 ◉魔力3
◉知恵4 ◉体力1 ◉速さ4 ◉運3
◉魔法と特殊攻撃 怪音波／スクンダ／スクカジャ／パトラ

外道 DARK-CHAOS

◉外道が誕生する合体例
マグネタイトが不足して実体化できなくなった悪魔であるため、合体でつくることはできない。

ドッペルゲンガー — Doppelganger —

LV……39 / HP……361 / MP……94
◉魔法継承H
◉アイテム サファイア
◉力8 ◉魔力13
◉知恵13 ◉体力8 ◉速さ7 ◉運5
◉魔法と特殊攻撃 菩薩掌／マハザンマ／マカジャマ／すいつき

ブラックウーズ — Black Ooze —

LV……28 / HP……330 / MP……25
◉魔法継承H
◉アイテム ようまのたま
◉力12 ◉魔力5
◉知恵3 ◉体力9 ◉速さ8 ◉運6
◉魔法と特殊攻撃 デスタッチ／どくガスブレス

クリス・ザ・カー — Chis the Car —

LV……17 / HP……186 / MP……14
◉魔法継承 I
◉アイテム のろいのはぐるま
◉力11 ◉魔力4
◉知恵3 ◉体力8 ◉速さ4 ◉運2
◉魔法と特殊攻撃 たいあたり／どくガスブレス／押しつぶし

ジャック・リパー — Jack Lipper —

LV……9 / HP……34 / MP……7
◉魔法継承E
◉アイテム スライサー
◉力6 ◉魔力3
◉知恵2 ◉体力3 ◉速さ8 ◉運2
◉魔法と特殊攻撃 シバブー／スクンダ／スクカジャ／トラフーリ

スライム — Slime —

LV……6 / HP……30 / MP……11
◉魔法継承E
◉アイテム ようまのたま
◉力3 ◉魔力4
◉知恵6 ◉体力3 ◉速さ2 ◉運2
◉魔法と特殊攻撃 すいつき／休む

ウィルス DARK-CHAOS

◉ウィルスが誕生する合体例
コンピューター・ウイルス・プログラムであるため、合体でつくることはできない。

アンドロメダ — Andromeda —

LV……20 / HP……129 / MP……27
◉魔法継承A
◉アイテム —
◉力9 ◉魔力9
◉知恵3 ◉体力7 ◉速さ6 ◉運2
◉魔法と特殊攻撃 つくも針／電撃／たいあたり

スパイダー — Spider —

LV……8 / HP……30 / MP……8
◉魔法継承A
◉アイテム —
◉力2 ◉魔力4
◉知恵1 ◉体力6 ◉速さ8 ◉運2
◉魔法と特殊攻撃 けり／まひ針

メビウス — Mobius —

LV……3 / HP……11 / MP……5
◉魔法継承A
◉アイテム —
◉力2 ◉魔力2
◉知恵1 ◉体力3 ◉速さ3 ◉運6
◉魔法と特殊攻撃 かみつき

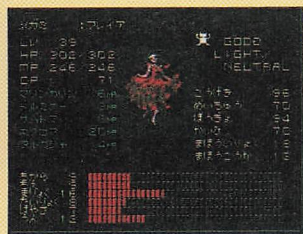
とにかく何度でも話しかけよう

合体の素材ににするために、または便利な魔法が使えるからという理由で、特定の悪魔を仲魔にしたくなる場面はいくつもある。だが、欲しい悪魔に限ってなかなか仲魔になってくれないのはよくあることだ。会話の中で悪魔はいくつかの質問や要求をしてくる。悪魔はこれにどう応えるかによって仲魔になるかどうかを判断するのだ。中にはあまのじゃくな性格をしたヤツもいるので、何度も話しかけてあらゆるパターンを試してみよう。

仲魔にしておきたい悪魔たち

対ボス戦にむけて

行く先々には強力なボスたちが待ちうけている。回復系の魔法を使う仲魔はもちろん、防御系の魔法を使える仲魔も用意しておきたい。ＨＰが底をつくまで防御魔法をかけまくり、危なくなったらすぐに主人公のコンピューターに戻ってしまう戦略などはかなり有効だ。また、高レベルの悪魔には“天罰”や“冥界波”という特殊攻撃をもつ悪魔がいる。この攻撃が対ボス戦にはかなり有効なのだ。

↑特殊攻撃の“天罰”を使える悪魔で最もレベルが低いのが天使パワー。低いといっても36

↑攻撃力がアップする“ダカルジャ”を連続掛けすると戦局は一変

テングのトラポート

マグネタイトがつきて仲魔が呼び出せない時や、強力な敵が多数出現するエリアに迷いこんでしまった時など、トラポートを使う悪魔を仲魔にしておくとかなり便利だ。３Ｄマップ内にいる時は、一部の特別なエリアを除けばどこからでも最後にセーブしたターミナルまでワープしてくれる。妖魔テングあたりが戦闘でも使えるのでオススメ。単にめんどくさくなった時などにもにもかなり重宝する魔法だ。

サマリカームで復活

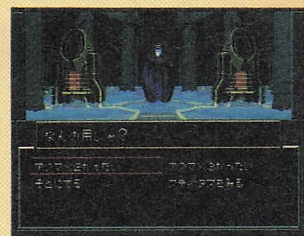
↑サマリカームの使い手は数少ない。貴重な存在だ

サマリカームを使える仲魔がいればわざわざ街の施設まで行かずとも死んだ仲魔を復活させることができる。パーティーは一人欠けただけでとたんにバランスがくずれることがよくある。すぐにでも復活させてあげよう。マッカを使わなくてもすむのもうれしい。

悪魔合体の法則一覧

2身合体

悪魔合体のシステムを使いこなせるか否かで戦況は大きく変わってくる。ただ戦いを続けるだけではゲームクリアへの道はあまりにも険しい。悪魔合体をマスターすることは、戦い有利に進めるための絶対条件なのだ。

下の表は属性がライトまたはニュートラルの悪魔を素材とした時の２身合体の結果である。まず、表から種族単位の結果をもとめる。その種族の中からレベルが（合体する２体の悪魔の平均レベル＋３以上）で、主人公に最も近いレベルに最も近い悪魔が誕生する。簡単に結果がもとめられるので、入門編としてはうってつけだ。

↑合体のシステムは深い。適当に合体するだけではもったいない

◎２身合体表

	魔神	女神	天津神	破壊神	地母神	国津神	妖魔	夜魔	妖精	大天使	天使	堕天使	龍神	龍王	霊鳥	妖鳥	神獣	聖獣	魔獣	鬼女	妖鬼	地霊	デモノイド
魔神	ー	◎	◎	ー	女神	破壊神	女神	妖魔	夜魔	ー	天使	破壊神	破壊神	龍神	大天使	堕天使	破壊神	神獣	神獣	地母神	国津神	国津神	妖獣
女神	◎	ー	◎	魔王	魔神	地母神	天津神	魔王	妖魔	ー	堕天使	魔神	地母神	龍神	龍神	堕天使	破壊神	魔神	神獣	龍神	地母神	地母神	邪龍
天津神	◎	◎	ウンディーネ	大天使	女神	魔神	女神	堕天使	天使	魔神	霊鳥	妖鳥	魔神	女神	大天使	女神	魔神	大天使	聖獣	破壊神	神獣	国津神	妖鳥
破壊神	ー	魔王	大天使	ー	◎	◎	神獣	邪神	妖鬼	邪神	天津神	邪神	邪神	龍神	龍神	地母神	魔神	魔神	龍神	邪神	邪神	龍神	国津神
地母神	女神	魔神	女神	◎	ー	◎	女神	破壊神	鬼女	女神	大天使	魔王	魔神	龍神	龍神	女神	龍神	女神	龍王	邪龍	国津神	鬼女	鬼女
国津神	破壊神	地母神	魔神	◎	◎	ノーム	鬼女	地母神	女神	破壊神	龍神	龍王	破壊神	地母神	天津神	地母神	龍神	破壊神	龍王	破壊神	龍王	龍王	地霊
妖魔	女神	天津神	女神	神獣	女神	鬼女	エアロス	◎	◎	魔王	堕天使	夜魔	地母神	霊鳥	龍王	堕天使	破壊神	邪龍	妖鬼	龍王	鬼女	妖精	夜魔
夜魔	妖魔	魔王	堕天使	邪神	破壊神	地母神	◎	アーシーズ	◎	妖魔	妖鳥	妖魔	龍王	邪龍	堕天使	妖魔	魔獣	妖獣	妖鳥	邪龍	邪鬼	魔獣	幽鬼
妖精	夜魔	妖魔	天使	妖鬼	鬼女	女神	◎	◎	アクアンズ	天使	妖鳥	天使	神獣	聖獣	天使	堕天使	龍王	魔獣	聖獣	妖鳥	堕天使	妖鬼	地霊
大天使	ー	ー	魔神	邪神	女神	破壊神	魔王	妖魔	天使	ー	◎	◎	破壊神	龍神	女神	霊鳥	魔神	神獣	神獣	女神	国津神	女神	邪神
天使	女神	堕天使	霊鳥	天津神	大天使	龍神	堕天使	妖鳥	妖鳥	◎	シルフ	◎	邪神	聖獣	女神	妖精	龍神	神獣	堕天使	霊鳥	妖魔	妖鬼	夜魔
堕天使	破壊神	魔神	妖鳥	邪神	魔王	龍王	夜魔	妖魔	天使	◎	◎	フレイミーズ	邪龍	鬼女	妖魔	夜魔	妖魔	魔獣	妖鬼	妖鳥	妖魔	邪鬼	幽鬼
龍神	破壊神	地母神	魔神	邪神	魔神	破壊神	地母神	龍王	神獣	破壊神	邪神	邪龍	ー	◎	破壊神	天津神	地母神	国津神	国津神	国津神	国津神	邪神	龍王
龍王	龍神	龍神	女神	龍神	龍神	地母神	霊鳥	邪龍	聖獣	龍神	聖獣	鬼女	◎	ウンディーネ	龍神	鬼女	国津神	龍神	聖獣	妖鬼	堕天使	国津神	邪龍
霊鳥	大天使	龍神	大天使	龍神	龍神	天津神	龍王	堕天使	天使	女神	女神	妖魔	破壊神	龍神	シルフ	◎	天津神	神獣	聖獣	女神	夜魔	妖魔	妖鳥
妖鳥	堕天使	堕天使	女神	地母神	女神	地母神	堕天使	妖魔	堕天使	霊鳥	妖精	夜魔	天津神	鬼女	◎	エアロス	霊鳥	霊鳥	妖鬼	霊鳥	鬼女	妖精	凶鳥
神獣	破壊神	破壊神	魔神	魔神	龍神	龍神	破壊神	魔獣	龍王	魔神	龍神	妖魔	地母神	国津神	天津神	霊鳥	サラマンダー	◎	◎	夜魔	龍王	地母神	聖獣
聖獣	神獣	魔神	大天使	魔神	女神	破壊神	邪龍	妖獣	魔獣	神獣	神獣	魔獣	国津神	龍神	神獣	霊鳥	◎	フレイミーズ	◎	地母神	魔獣	龍王	魔獣
魔獣	神獣	神獣	聖獣	龍神	龍王	龍王	妖鬼	妖鳥	聖獣	神獣	堕天使	妖鬼	国津神	聖獣	聖獣	妖鬼	◎	◎	フレイミーズ	夜魔	妖獣	妖鬼	妖獣
鬼女	地母神	龍神	破壊神	邪神	邪龍	破壊神	龍王	邪龍	妖鳥	女神	霊鳥	妖鳥	国津神	妖鬼	女神	霊鳥	夜魔	地母神	夜魔	ウンディーネ	◎	◎	妖鬼
妖鬼	国津神	地母神	神獣	邪神	国津神	龍王	鬼女	邪鬼	堕天使	国津神	妖魔	妖魔	国津神	堕天使	夜魔	鬼女	龍王	魔獣	妖獣	◎	アクアンズ	◎	地霊
地霊	国津神	地母神	国津神	龍神	鬼女	龍王	妖精	魔獣	妖鬼	女神	妖鬼	邪鬼	邪神	国津神	妖魔	妖精	地母神	龍王	妖鬼	◎	◎	アーシーズ	邪鬼
デモノイド	妖獣	邪龍	妖鳥	国津神	鬼女	地霊	夜魔	幽鬼	地霊	邪神	夜魔	幽鬼	龍王	邪龍	妖鳥	凶鳥	聖獣	魔獣	妖獣	妖鬼	地霊	妖鬼	アーシーズ

近親種同士の2身合体

非ダーク種族の合体

ライトまたはニュートラルの悪魔同士での2身合体において悪魔の種族が一致する場合、合体結果は精霊が誕生するか合体不能になるかのいずれかである。精霊はミュータントエリアのラグの店でも手に入るが、手間を考えると、こちらのほうが便理だ。詳しい結果については、前ページの2身合体表を参照してほしい。

神 族	神霊 魔神 女神 天津神
鬼神族	破壊神 地母神 神将 国津神 邪神
魔 族	妖魔 夜魔 妖精 魔王
飛 天	大天使 天使 堕天使
龍 族	龍神 龍王 邪龍
鳥 族	霊鳥 妖鳥 凶鳥
獣 族	神獣 聖獣 魔獣 妖獣
鬼 族	鬼女 妖鬼 地霊 邪鬼
精 霊	精霊
邪 霊	幽鬼 悪霊 屍鬼
外 道	デモノイド 外道
マシン	マシン ウイルス ワクチン
樹 霊	妖樹
人	メシアン ガイアーズ

大種族が一致する場合は特別な法則が存在する。合体後のレベルは通常の2身合体と同様だが、悪魔の種族が、同じ大種族に属する全ての悪魔の中から選択される。順位は下の表内で、左に行くほど高くなっている。種族も同じであったり、ダークの悪魔が含まれている場合は、そちらの条件の方が優先される。

ダーク種族の合体

同種族同士での合体をダーク悪魔で行った場合は、同系統のライト、ニュートラル属性の悪魔が誕生するケースが多い。レベルは(合体する悪魔の平均レベル)＋2になる。ダークの悪魔は会話では仲魔にならない上につくりにくく、試す機会は少ない。

邪神→破壊神
魔王→魔神
邪龍→龍神
凶鳥→霊鳥
妖獣→聖獣
邪鬼→国津神
幽鬼→夜魔
悪霊→幽鬼
屍鬼→地霊
妖樹→妖精
外道→デモノイド

精霊を含む2身合体

精霊との2身合体においては、精霊が悪魔のレベルを変化させる役割を持っていると言える。合体後の悪魔は種族は変わらずに、レベルのみが－1～＋2の範囲で変化する。精霊同士の合体はその組み合わせごとに種族が決められている。レベルは合体時の主人公以下で最も高いものになる。

悪魔	サラマンダー	ウンディーネ	シルフ	ノーム	フレイミーズ	アクアンズ	エアロス	アーシーズ
サラマンダー		大天使	破壊神	神 獣	堕天使	天 使	堕天使	聖 獣
ウンディーネ	大天使		女 神	地母神	天 使	鬼 女	妖 魔	龍 王
シルフ	破壊神	女 神		龍 神	堕天使	妖 魔	霊 鳥	夜 魔
ノーム	神 獣	地母神	龍 神		妖 鬼	鬼 女	夜 魔	地 霊
フレイミーズ	堕天使	天 使	堕天使	妖 鬼		天 使	妖 魔	魔 獣
アクアンズ	天 使	鬼 女	妖 魔	鬼 女	天 使		妖 精	地 霊
エアロス	堕天使	妖 魔	霊 鳥	夜 魔	妖 魔	妖 精		妖 精
アーシーズ	聖 獣	龍 王	夜 魔	地 霊	魔 獣	地 霊	妖 精	

ダークを含む2身合体

ダークと非ダーク悪魔の2身合体はどちらのレベルが高くても下に記した条件を満たせれば精霊との2身合体と同様の合体効果が得られる。

レベルの高さが ダーク≦非ダーク	2体のレベルの合計が7の倍数の時 非ダーク悪魔が同種族の2ランクアップになる
	2体のレベルの合計が5の倍数の時 非ダーク悪魔が同種族の1ランクアップになる
	2体のレベルの合計が3の倍数の時 非ダーク悪魔が同種族の1ランクダウンなる
すべてのレベルにおいて	2体のレベルの合計が2の倍数の時 ダーク悪魔が同種族の1ランクアップなる

3身合体

3身合体のシステムは2身合体に比べ、多少複雑ではある。だがこれはぜひともマスターしておきたい。比較的弱めの悪魔から、一気に強力な仲魔をつくりだすことができるのだ。

通常の3身合体では、まずレベルの低い2体の悪魔を合体させ、その後でもう一度レベルの高い悪魔と合体したと思えばイメージしやすい。レベルの低い悪魔同士の合体結果を表Aからもとめて、表からB残りの悪魔との合体結果をだす。そして3体の平均レベルから、3体ともライトの時は＋8、2体のライトが含まれていれば＋4、1体だけライトの時は±0、3体ともニュートラルの時は－4、と修正を加えた結果の悪魔が誕生する。ダークや人間を含むとまた違う法則が存在するが、基本的には同じだ。

←少なくとも1体ライトの悪魔がいれば、まず間違いない

◎3身合体表…A

	神族	鬼神	魔族	飛天	龍族	鳥族	獣族	鬼族
神族	◎	A	B	C	D	E	F	G
鬼神	A	◎	G	H	I	J	K	L
魔族	B	G	◎	M	N	O	P	G
飛天	C	H	M	◎	Q	R	S	H
龍族	D	I	N	Q	◎	T	U	K
鳥族	E	J	O	R	T	◎	V	J
獣族	F	K	P	S	U	V	◎	K
鬼族	G	L	G	H	K	J	K	◎

◎3身合体表…B

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
神 族	魔 神	魔 王	大天使	女 神	天津神	龍 神	国津神	邪 神	破壊神	天津神	神 獣	国津神	大天使	地母神	女 神	龍 神	霊 鳥	女 神	龍 神	天津神	地母神	龍 神
鬼神族	破壊神	魔 神	魔 王	破壊神	天津神	龍 神	邪 神	魔 神	神 獣	天津神	神 獣	邪 神	女 神	女 神	龍 神	魔 神	女 神	天津神	龍 神	天津神	女 神	龍 神
魔 族	魔 神	破壊神	地母神	破壊神	大天使	国津神	地母神	天津神	女 神	大天使	龍 神	邪 神	女 神	地母神	大天使	破壊神	地母神	女 神	国津神	破壊神	魔 王	国津神
飛 天	魔 王	破壊神	魔 神	霊 鳥	龍 神	国津神	龍 神	霊 鳥	破壊神	地母神	神 獣	天津神	?	破壊神	天津神	国津神	魔 神	女 神	霊 鳥	天津神	魔 神	天津神
龍 族	魔 王	破壊神	魔 王	地母神	大天使	魔 神	破壊神	神 獣	邪 神	天津神	国津神	神 獣	魔 王	地母神	女 神	国津神	邪 神	天津神	国津神	地母神	神 獣	魔 神
鳥 族	大天使	地母神	破壊神	地母神	大天使	龍 神	大天使	破壊神	天津神	女 神	龍 神	女 神	天津神	女 神	大天使	龍 神	天津神	?	龍 神	大天使	魔 神	女 神
獣 族	龍 神	破壊神	国津神	破壊神	龍 神	邪 神	龍 神	龍 神	魔 神	龍 神	邪 神	?	天津神	地母神	国津神	神 獣	地母神	天津神	神 獣	魔 王	国津神	聖 獣
鬼 族	霊 鳥	破壊神	龍 神	邪 神	霊 鳥	神 獣	国津神	地母神	龍 神	?	神 獣	邪 神	地母神	神 獣	大天使	国津神	女 神	天津神	聖 獣	地母神	龍 神	国津神

精霊を含む3身合体

精霊のみの3身合体

精霊には地、水、火、水の4つの系統があり、さらにそれぞれ上位と下位に分かれた計8種類が存在する。精霊を2体以上含む3身合体をする時はこの系統によって法則が異なってくる。3体とも精霊の3身合体の場合は上位か下位かによって結果が左右される。合体の手順は、まず2体いる方の精霊を合体させ、さらにその結果と残った精霊と合体させた悪魔になる。3体とも上位、または下位のみの場合の結果は下の表の通り。

ウンディーネ＋	シルフ	＋ノーム	→キクリヒメ
サラマンダー＋	シルフ	＋ノーム	→スフィンクス
サラマンダー＋	ウンディーネ	＋ノーム	→マヤ
サラマンダー＋	ウンディーネ	＋シルフ	→　?
アクアンズ　＋	エアロス	＋アーシーズ	→サラマンダー
フレイミーズ＋	エアロス	＋アーシーズ	→ウンディーネ
フレイミーズ＋	アクアンズ	＋アーシーズ	→シルフ
フレイミーズ＋	アクアンス	＋エアロス	→ノーム

精霊以外の悪魔を含む合体

精霊以外の悪魔を含む場合は、精霊が1体の時は、レベルに関係なく精霊以外の悪魔同士を合体させたものと精霊を合体させた結果になる。2体の精霊を含む時は精霊の系統が同じ場合、残りの悪魔と2身合体のチャートをそれぞれ加算した悪魔になる。それ以外は精霊の合体結果と悪魔を合体させる。

火の精	サラマンダー、フレイミーズ
水の精	ウンディーネ、アクアンズ
風の精	シルフ、エアロス
地の精	ノーム、アーシーズ

←結果の見当が付け難いが1レベルアップしていることは確かだ

ダークを含む3身合体

ダークのみの3身合体

ダークのみの3身合体は、無条件で最高レベルの悪魔を3ランクアップしてくるありがたいもの。その上、この合体においてのみ主人公のレベル＋10までの悪魔を持つことが許されれいる。

←弱いダーク悪魔どう調達してくるかがポイントだ

ダーク以外の悪魔を含む合体

合体の手順は精霊を含んだ3身合体とほぼ同様である。ダークの悪魔が1体の時は、非ダークの悪魔を合体させた結果とダーク悪魔が合体する。もちろん2身合体を繰り返した結果より1ランクアップさせた悪魔が誕生する。ダークの悪魔が2体含まれている場合は、まずダークの悪魔同士を合体させ、それを1ランクアップさせてから、非ダークの悪魔と合体させる。かなりややこしく、合体結果が読み難い。

デモノイドを含む3身合体

ダークの悪魔が誕生するケースが多く、他の悪魔の合体相手をつくりたい時などに便利なのが、デモノイドを含む3身合体だ。合体の手順は精霊やダーク悪魔のケースと同様で、こちらも合体結果が1ランクアップした悪魔が誕生する。ただしデモノイドはレベルの低い種族なので、あくまでも合体の素材をつくるための合体と考えたほうがいいだろう。なお、デモノイドのみの合体は無条件で精霊ノームになる。

その他の合体

剣との合体

剣×悪魔の合体

練気の剣をなど、一部の剣は悪魔と合体することによってより強力な武器に変身することができる。合体可能な剣を手に入れてから邪教な館に行くと、行動パターンに“剣×悪魔合体”などが追加されているので試してみよう。

練気の剣	×邪鬼→クチナワの剣	×妖獣→デスブリンガー	×スバルナ→小狐丸
小狐丸	×邪鬼→練気の剣	×妖獣→風神剣	×フェニックス→雷神剣
風神剣	×邪鬼→ソルブレード	×妖獣→雷神剣	×ヤタガラス→備前長船
雷神剣	×邪鬼→ルナブレード	×妖獣→風神剣	×スザク→銘刀虎徹
備前長船	×邪鬼→風神剣	×アメノトリフネ→銘刀虎徹	×オオヤマツミ→般若長光

剣×剣×悪魔の合体

練気の剣	×小狐丸	×　ナラシンハ	→妖刀村正
練気の剣	×風神剣	×アリアンロッド	→関兼定
練気の剣	×雷神剣	×ハリティー	→般若長光
小狐丸	×妖刀村正	×スフィンクス	→妖刀ニヒル
小狐丸	×雨の叢雲	×フレイア	→無双正宗
小狐丸	×雨の沼矛	×ヒカノカグツチ	→ヒノカグツチ
風神剣	×雷神剣	×ゲンブ	→無双正宗
風神剣	×備前長船	×ラクシュミ	→乾雲丸
風神剣	×銘刀虎徹	×セイテンタイセイ	→坤竜丸
雷神剣	×風神剣	×アヌビス	→無双正宗
雷神剣	×備前長船	×パールヴァティ	→乾雲丸
雷神剣	×銘刀虎徹	×チェルノボグ	→坤竜丸
備前長船	×小狐丸	×バロン	→坤竜丸
備前長船	×銘刀虎徹	×オーディン	→雨の叢雲
備前長船	×般若長光	×スサノオ	→雨の沼矛

特殊合体

2身、3身合体ともに、通常の合体ではつくれれない悪魔も誕生する特殊合体が存在する。これらの組み合わせの時に限り全ての条件より優先される。

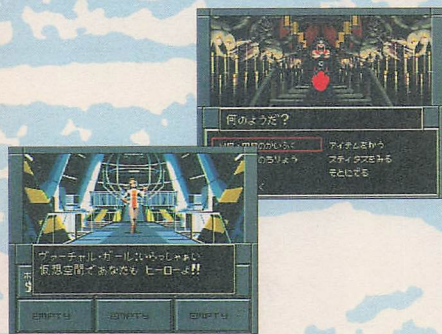
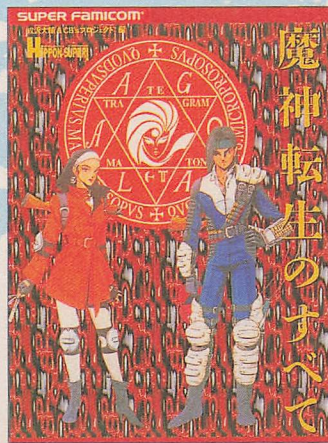
←合体の素材を仲魔にするのに一苦労する

シヴァ＋パールヴァティ→アルダー
シヴァ＋カーリー→アルダー
シヴァ＋ドルガー→パールヴァティ
カーリー＋ドルガー→パールヴァティ
カーリー＋パールヴァティ→ドルガー
ドルガー＋パールヴァティ→カーリー
アマテラス＋ツクヨミ→スサノオ
アマテラス＋スサノオ→ツクヨミ
ツクヨミ＋スサノオ→アマテラス
バロン＋ランダ→シヴァ

ラクシュミ＋パールヴァティ＋サラスヴァティ→アマテラス
ドルガー＋カーリー＋パールヴァティ→シヴァ
アエロー＋ケライノー＋オキュペテ→フェニックス
ネヴァン＋マッハ＋モリーアン→フェニックス
スザク＋ゲンブ＋セイリュウ→ヤタガラス
スザク＋ゲンブ＋ビャッコ→バステト
スザク＋セイリュウ＋ビャッコ→ナラシンハ
セイリュウ＋ビャッコ＋ゲンブ　→ガルーダ

超高レベルの仲魔をつくる合体

人間と悪魔の合体は結果がランダムに変化する。(人間と悪魔の平均レベル)＋8以下のレベルで、下の表に合っ属性の悪魔ならばなにが誕生するかわからない。時には主人公より高いレベル悪魔ができてしまうことがあるが、この合体は主人公のレベルは条件に入っていないのでそのまま合体できてしまう。根気よく何度も試してみればそのうちに必ず高レベルの悪魔が誕生するはずだ。その上この合体でできた悪魔は、人間との合体を繰り返して、さらに強い悪魔になることができる。これを使えば超高レベルの仲魔が簡単でできてしまうのだ。

	悪魔		
人間	—	LAW	NEUTRAL	CHAOS
	LAW	LAW	LAW	NEUTRAL
	CHAOS	NEUTRAL	CHAOS	CHAOS

ROLE PLAYING GAME

あなたの悩みを即答即解決!!

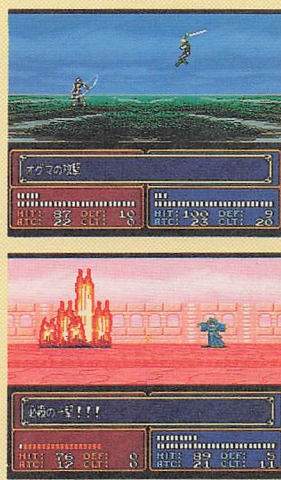
名作RPG完全実用Q&A大特集

ファイアーエムブレム 紋章の謎

Q 各ユニットはどう使えばいいの？

それぞれのユニットには、クラス（職業）や、能力値に違いがある。有利に戦うためにはそれをきちんと把握する事が大切。中でもクラスによる特徴は戦いを組み立てていく上で忘れてはならない重要なものだ。

各クラスには大きく分けて、ペガサスナイト等の飛行型、ソシアルナイトや傭兵等の陸上直接攻撃型、アーチャーや魔道師のような陸上間接攻撃型の3種がある。飛行型は直接攻撃型に対して有利だが、弓や魔法を使う間接攻撃型には弱く、間接攻撃型は剣等を使う直接攻撃型に対しては反撃ができないという力関係がある。これが作戦をたてる上での基本となるので、しっかり頭に叩き込んでおくこと。

↑飛行型ユニットは、機動力を活かして敵の最前線を切り崩すように使え

←直接攻撃型ユニットは、アーチャーなどを狙おう

←魔法はドラゴン、弓はペガサスを狙え

Q 味方の初期配置に法則はないの？

結論からいうと法則は、ある。が、これは各マップごとに異なるものなので、ここですべてを明らかにするにはスペース的にムリ。代わりにちょっとしたコツを伝授しよう。

出撃メンバー選択時の選択順で各ユニットの配置は決まるので、選択順をメモしておいてから進撃を開始して、初期配置を確認。できればこれもメモ。戦いを進めていって、どうしても特定の配置じゃないとツライ、というときにだけリセットして、メモを参考に選択をしなおす。ちょっとメンドーだが、これだけのことでだいぶ有利に戦うことができるハズだ。

←マップをよく見てから、出撃ユニットを選ぶ

←ユニット選択のとき、選択順を紙にメモするのだ

↑先ほどのメモと見比べればそのマップでの初期配置法則がわかる。気に入らなければリセット

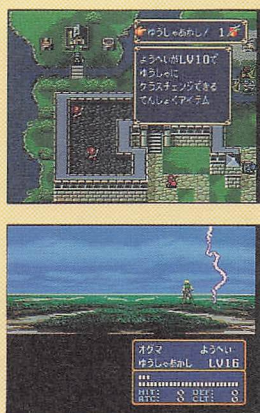
Q クラスチェンジについて教えて!?

右の表にあるクラスは、レベル10以上で特定のアイテムを使うことで、クラスチェンジをすることができる。クラスチェンジするとレベルは1に戻り各能力値は上がる（ドラゴンナイトになるとき、の魔法防御だけは例外的に下がる）。さらに、レベル1に戻ったことでレベルアップの機会が増え、また能力値が上がる、というように、不利益な部分はほとんどない。

成長の限界に達したユニットは、アイテムが手に入り次第クラスチェンジしてしまおう。

↑ともかくレベルを10以上、できれば限界まで上げておけばもうしぶんない

←クラスチェンジに必要なアイテムを手に入れたら、使いたいユニットに持たせておく

←クラスチェンジを行うには、アイテムを使えばいい。使用時は敵の多いところを避ける

↓クラスチェンジ完了。より強力なユニットに生まれ変わった瞬間だ

クラスチェンジ必要アイテム表

クラスチェンジ前	必要なアイテム	クラスチェンジ後
ソシアルナイト	→騎士勲章	→パラディン
アーマーナイト	→騎士勲章	→ジェネラル
ペガサスナイト	→飛竜のムチ	→ドラゴンナイト
アーチャー	→オリオンの矢	→スナイパー
ハンター	→オリオンの矢	→ホースメン
傭　兵	→勇者の証	→勇　者
魔道士	→司祭の指輪	→司　祭
シスター	→司祭の指輪	→司　祭

Q キャラのレベルが上がらないよ!!

経験値を稼がなければレベルは上がらない。これ当然。経験値は敵を攻撃したときと倒したとき、杖を使ったときなどにもらえる。敵を倒したときが一番たくさんの経験値がもらえるのだが、一度倒してしまうとその敵から経験値をもらうことはもうできない。これも当然。

そこで、ある程度戦いを進めて自軍が有利になったら、砦にたてこもっている敵を死なない程度に攻撃して経験値を稼ぐようにしよう。これを続ければ各ユニットのレベルはかなり違ってくるはずだ。

ただし、程々にしておかないと、マップによっては戦いが長引くと敵の増援が大量に現れることもあるので、取り返しのつかない事態に陥らないよう、くれぐれもご注意を。

←ボスなどのように砦にいる敵を残して、ザコキャラがかたずいたときがチャンス

←弱めの武器で攻撃するなどして、倒さない程度に攻撃してやろう

←砦にいるユニットは毎ターン回復するのを利用する、というわけだ

↑もらえる経験値は、敵を倒したときが一番多いが、これでは1人にしか経験値が入らない

↓この方法は、ほどほどにしておかないと、敵の増援が出てきて逆転負け、なんてことに

Q 闘技場で勝つにはどうすればいい?

経験値と資金の両方を稼ぐこともできる闘技場。これを利用する際のコツは、勝てる戦いしかしないこと。まず、挑戦するのは比較的オールマイティな、マルスか、傭兵、勇者にすること（特にクラスチェンジ直後の勇者などがレベルアップもできるのでお勧め）。次に、賞金額が1000以上になる勝負は避けること。高すぎるようなら迷わずキャンセルせよ。この2つを守れば勝利はほぼ確実だが、さらに念をいれて、闘技場の隣に挑戦者と恋人関係にあるユニットを置きクリティカル率を上げ、さらには挑戦者に、オーブなどの特殊効果のあるアイテムを持たせるなどすればカンペキだ。

これがあればカンペキ!!

大地のオーブ	使うと地震が起きる
命のオーブ	毎ターンHP全回復
星のオーブ	武器耐久度が減らない
光のオーブ	敵のクリティカルを無視

↑レベルの低いユニットを鍛えるのには、実戦より闘技場の方が手軽でいい

↑もしも、4種類のオーブがあったら、必ず挑戦者に持たせるようにしよう

Q 再攻撃の出し方を教えて!!

出ると気持ちのいい再攻撃。これはランダムに出ているワケではなく、ちゃんとした法則に基づいているのだ。再攻撃発生の条件は下の公式のように攻撃速度が重要な要素となる。

再攻撃を自在に出すためにも自軍ユニットの能力値、中でも攻撃速度はしっかりと把握しておくこと。そして、攻撃目標を決めるときに敵の能力値をよく見る。1発では倒せそうにない相手でも、攻撃速度の差が3以上、自軍ユニットが有利な場合には再攻撃が出るので、エンリョ無く叩きのめしてやろう。

←攻撃も、敵の能力を検討した上で決定するように

←1発では勝てそうになくても、攻撃速度でこっちが上ならばOK

←再攻撃！ この公式を覚えておけば戦術の幅が広がるゾ

きおく	ちから	わざ	速さ	幸運	守備	魔防
マルス	7	13	10	13	8	0
ウェンデル	5	11	15	11	5	6
マリク	8	11	12	9	8	7
オグマ	13	20	17	11	11	4
シリウス	15	20	19	7	16	6
ジョルジュ	14	18	17	5	11	4
ゴードン	14	18	18	13	14	3
カチュア	13	14	20	16	12	0
パオラ	20	20	20	15	16	0
ミネルバ	13	11	15	9	16	0

←味方のユニットの能力値の確認は、頻繁にやるクセをつけよう

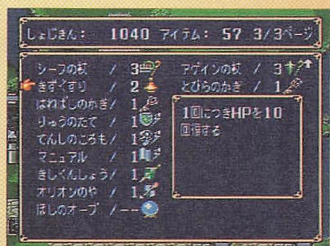
3≦自分の攻撃速度ー敵の攻撃速度

Q 味方を死なせない、いい方法はない?

自軍ユニットを死なせない方法、それは受けるダメージを極力少なくすることと、受けてしまったダメージは速やかに回復すること、この2点につきる。

回復の方法には、砦に入る、アイテムを使う、杖の回復魔法を使う、という3つの方法がある。だが、砦は回復量がランダムな上、自軍ターンの最初にしか回復できないため、瀕死のユニットの回復手段には適さない。また、アイテムによる回復は、使ったユニットは、そのターンは他の行動ができないため、最後の手段としてしか使えない。回復はその専門家であるシスターや司祭が、杖を使用して行うのがベストだ、ということになる。それに、これらのユニットは杖の使用によって経験値を稼がざるをえないのだから、回復は極力杖によって行うべきなのだ。

↑杖を使える回復ユニットの使い方が生き残るためのポイントとなる

↑砦は回復手段というより、地形効果を利用するためのもの、と考えよう

↑回復ユニットだけでは手が回らないときのために、とりあえず傷薬ぐらいは持っておこう

Q お店で手に入るアイテムを教えて

下の表は、各マップにあるお店と、その品揃えを記した物。これを参考にして、買い物の計画をたてよう。ただし、特に行く必要のないと思われるものや、寄っているヒマのないような一部の店はあえて省いてある。

また、秘密の店は、マップ上では何も無いように見える場所に隠されている。売っているものはクラスチェンジアイテムなどの貴重品ばかりなので、なんとしてでも見つけだしてからクリアするようにしよう。

←武器屋では、最強の物1つより安い物を多く買うこと

←傷薬は保険代わりに各ユニット1つ。鍵は多めに買っておこう

第1部・暗黒戦争編

店								
1・武	鉄の剣	鉄の槍	手槍	鉄の弓	鉄の斧			
3・武	鉄の剣	鉄の槍	鉄の弓	鉄の斧	鋼の斧	手斧		
6・武	鉄の剣	鋼の剣	鋼の槍	鉄の弓	手槍	細身の槍		
7・道	傷薬	扉の鍵	ライブ	ファイアー	サンダー			
8・道	傷薬	扉の鍵	ライブ	ファイアー	サンダー			
9・道	傷薬	扉の鍵	ライブ	ファイアー	サンダー	ブリザー		
11・道	傷薬	扉の鍵	ライブ	ファイアー	サンダー			
12道①	傷薬	聖水	扉の鍵	宝箱の鍵	跳ね橋の鍵			
2・武	鉄の剣	鉄の槍	鉄の弓	鋼の斧	手斧			
4・武	鉄の剣	鋼の剣	鉄の槍	鋼の槍	鉄の弓	手槍		
7・武	鋼の剣	キルソード	鋼の槍	銀の槍	鋼の弓	鋼の斧	細身の槍	
8・武	鉄の剣	鋼の剣	鋼の槍	銀の槍	鋼の弓	細身の槍		
9・武	鋼の剣	アーマーキラー	ナイトキラー	銀の槍	鋼の弓	細身の槍		
11・武	鉄の剣	鋼の剣	銀の槍	鋼の弓	細身の槍	鋼の斧		
12・武	鋼の剣	銀の剣	鋼の槍	鋼の弓	銀の弓			
12道②	ライブ	リライブ	ファイアー	サンダー	ブリザー	エルファイアー		
13武①	鉄の剣	鋼の剣	鉄の槍	鋼の槍	鉄の弓	鋼の弓	鋼の斧	
13道①	傷薬	聖水	扉の鍵	宝箱の鍵	跳ね橋の鍵			
14・秘	レイピア	サンダーソード	シェイバー	ボルガノン	リブロー	Mシールド		
16武②	キルソード	銀の剣	キラーランス	銀の槍	銀の弓	キラーボウ		
17武①	アーマーキラー	ドラゴンキラー	ナイトキラー	銀の剣	銀の槍	銀の弓		
17道①	ライブ	リカバー	ファイアー	サンダー	ブリザー	エルファイアー		
19・武	キルソード	ドラゴンキラー	ナイトキラー	銀の剣	銀の槍	銀の弓		
13武②	キルソード	銀の剣	手槍	キラーランス	銀の槍	銀の弓		
13道②	ライブ	リライブ	ファイアー	サンダー	ブリザー	エルファイアー		
16武①	鉄の剣	鉄の槍	鉄の弓	鉄の斧	鋼の斧	手斧		
16・道	ライブ	リカバー	ファイアー	サンダー	ブリザー			
17武②	鉄の剣	鋼の剣	鉄の槍	鋼の槍	鉄の弓	鋼の弓		
17道②	傷薬	聖水	扉の鍵	宝箱の鍵	跳ね橋の鍵			
19・道	扉の鍵	ライブ	リカバー	ファイアー	サンダー	エルファイアー		

第2部・英雄戦争編

店								
3・武	鉄の剣	鋼の剣	鉄の槍	鋼の槍	手槍	鉄の弓		
5・道	傷薬	扉の鍵	ライブ	ファイアー				
7・武	鉄の剣	鋼の剣	鉄の槍	鉄の弓	鋼の弓			
9・武	鉄の剣	キルソード	銀の剣	細身の槍	銀の槍	鋼の弓		
9道②	ファイアー	サンダー	ブリザー	エルファイアー	ライブ	リライブ		
13・秘	キラーランス	キラーボウ	リブロー	Mシールド	シェイバー	ボルガノン		
15武②	キルソード	キラーランス	銀の剣	手槍	銀の槍	銀の弓		
15道②	傷薬	聖水	扉の鍵	宝箱の鍵	跳ね橋の鍵			
5・武	鉄の槍	鋼の槍	手槍	鉄の弓	細身の槍	鋼の弓		
5・秘	騎士勲章	勇者の証	司祭の指輪	飛竜のムチ	オリオンの矢			
8・武	アーマーキラー	鋼の剣	鉄の槍	銀の槍	鉄の弓	鋼の弓		
9道①	傷薬	聖水	扉の鍵	宝箱の鍵	跳ね橋の鍵			
11・秘	レイピア	アーマーキラー	ドラゴンキラー	ナイトキラー	銀の剣	銀の弓		
15武①	鉄の剣	鋼の剣	鉄の槍	鋼の槍	鉄の弓	鋼の弓		
15道①	ライブ	リライブ	ファイアー	サンダー	ブリザー	エルファイアー		
17・武	銀の剣	手槍	細身の槍	銀の槍	キラーボウ	銀の弓		
17・道	傷薬	扉の鍵	リライブ	サンダー	ブリザー	エルファイアー		
19・武	銀の剣	銀の槍	銀の弓	アーマーキラー	ドラゴンキラー	ナイトキラー		
21武①	キルソード	ドラゴンキラー	銀の剣	ナイトキラー	銀の槍	銀の弓		
21道①	ファイアー	サンダー	ブリザー	エルファイアー	ライブ	リカバー		
21・秘	パワーリング	マニュアル	スピードリング	女神像	天使の衣	秘伝の書	竜の盾	
18・秘	騎士勲章	勇者の証	司祭の指輪	飛竜のムチ	オリオンの弓			
19・道	傷薬	扉の鍵	リライブ	サンダー	ブリザー	エルファイアー		
21武②	銀の剣	手槍	細身の剣	鉄の槍	キラーボウ	銀の弓		
21道②	傷薬	聖水	扉の鍵	宝箱の鍵	跳ね橋の鍵			

買い物は計画的に!!

第1部とくらべて、第2部は資金が非常に乏しい。あわてて高いものを買ってしまうと後で泣きを見ることになる。消費アイテムや、予備の武器の購入を中心に買い物の計画をたてるようにしよう。

←第2部では、予備の物以外、武器はムリに買わない方がいいかもしれない

Q 敵ユニットの説得条件を教えて!!

マップ上の敵の中で名前のあるユニットは特定のユニットの説得で、村にいる者はマルスが村に入ることで仲間にできる。条件が特になしのユニットは、そのマップに行きさえすれば仲間に入ると考えていい者たちだ。また、説得が必要な者の中には、あるユニットを説得してから、そのユニットで別のユニットを説得、というように、順番の決まっている場合もあるので注意すること。全部仲間にして、完全クリアを目指そう！

←数多くのユニットが味方になる。できるだけ多く仲間にしよう

←マルスは戦うよりも村回りに専念し、仲間を増やした方がいい

第1部・暗黒戦争編

MAP	キャラ名	条件
2	オグマ	特になし
	サジ	
	マジ	
	バーツ	
	カシム	シーダで説得
3	ジュリアン	特になし
	レナ	
	ナバール	シーダで説得
4	ハーディン	特になし
	ビラク	
	ロシェ	
	ウルフ	
	ザガロ	

MAP	キャラ名	条件
4	マチス	レナで説得
	マリク	村に行く
5	ウェンデル	マリクで説得
	リカード	ジュリアンで説得
6	バヌトゥ	村に行く
7	シーザ	特になし
	ラディ	
8	マリア	マルスで説得
	ミネルバ	マリアで説得
9	ジョルジュ	村に行く
	リンダ	
10	ミディア	特になし
	ホア	

MAP	キャラ名	条件
10	トムス	特になし
	ミシェラン	
	トーマス	
11	カチュア	特になし
	パオラ	(むこうから話しかけてくる)
	アストリア	ミディアで説得
13	チェイニー	マルスで説得
	アラン	村に行く
	サムソン	(どちらか1人だけ)
15	チキ	バヌトゥで説得
16	ロレンス	シーダで説得
	エスト	村に入る
17	エリス	特になし

第2部・英雄戦争編

MAP	キャラ名	条件
1	マリーシア	村に入る
2	カチュア	特になし
	ウォレン	カチュアで説得
	リンダ	特になし
3	パオラ	特になし
	ジュリアン	村に入る
	マチス	ジュリアンで説得
4	オグマ	特になし
	ユベロ	
	ユミナ	
	シリウス	オグマで説得
	カシム	村に入る
	シーダ	特になし

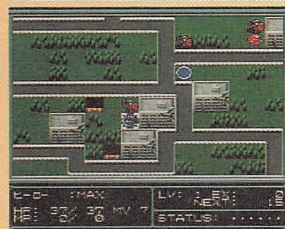
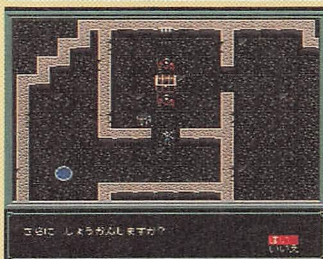
MAP	キャラ名	条件
5	リカード	ジュリアンで説得
6	サムトー	オグマで説得
7	ナバール	特になし
	フィーナ	
	ウェンデル	
8	カイン	無条件
	バヌトゥ	村に入る
	ジョルジュ	ゴードンで説得
9	ミネルバ	村に入る
10	マリク	特になし
	エルレーン	ウェンデル
14	チェイニー	特になし
	チキ	マルスで説得

MAP	キャラ名	条件
15	エスト	特になし
	アベル	マルスで説得
16	アストリア	ジョルジュで説得
17	シーマ	マルスで説得
	サムソン	シーマで説得
19	ロシェ	村に入る
20	ミディア	特になし
24	エリス	マリクで説得
	ニーナ	シリウスで説得
	マリア	ミネルバで説得
	レナ	ジュリアンで説得

魔神転生

Q スタート直後は、どう戦えばいいか？

スタート直後の戦力はヒーローとオルトロス、それにピクシー2体。これだけでどう戦うか。答えはヒーロー1人で戦う、だ。

まずシナリオがスタートしたら、情報小屋を回った後で、手近の泉に向かう。そこで、向かってくる敵を倒すことに専念。シナリオ3からの佐田研究所に入るぐらいまでは、相手のレベルの方が高いことが多いので会話を試みる必要はない。ヒーローのレベルを上げることだけを考えよう。

シナリオ3～5（佐田研究所）

↑この辺で仲魔のオルトロスの戦闘クラスも上げ始めるといいだろう

シナリオ1～2

←泉の付近で1人で戦い、レベルアップに努める

シナリオ6～7

←ヒロインや新たに加えた仲魔の成長を考えて戦っていこう

Q なかなか仲魔が増えないのですが…

会話が成立しない原因は、ヒーローのレベルが悪魔より低い、相手が仲魔にできない種族、月齢が良くない、といったことが考えられる。まず、レベルの問題に関しては、ヒーローよりレベルの高い悪魔には話しかけるだけムダ。レベルアップしてから出直そう。仲魔にできないヤツに話しかけるなんてのは論外。このページの下の表をよく見て覚えておくこと。ここで一番問題になるのは月齢についてだ。

画面の左下に会話成功率なる物が表示されているが、ここに出ている数値はアバウトな目安。実際には下の表のような具合になっている。新月のときは100％会話に入れるが、満月のときは絶対にダメ、ということだ。会話が成立した後は、悪魔ごとに設定されたパターンに従って話し合いが進行、答え方によって仲魔にできるかどうかが決まる。なお、中立の悪魔はレベル、月齢に関係なく常に会話が成立するということを覚えておこう。

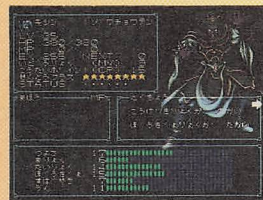
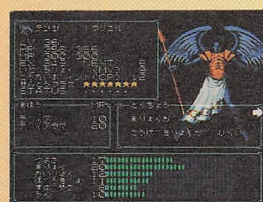
←仲魔を増やしたいときは、月齢に注意。成功率が高くなるまでは会話は避けよう

←会話をするのはセーブをしてから、ターンの最初にするように

↑会話が失敗したらリセット。成功するまで何度もやり直すのだ

月齢別会話成率	FULL MOON	7/8 MOON	6/8 MOON	5/8 MOON
	0％	12.5％	25％	37.5％
HALF MOON	3/8 MOON	2/8 MOON	1/8 MOON	NEW MOON
50％	62.5％	75％	87.5％	100％

Q 各種族の特徴と、使い方を教えて!?

全144種の悪魔たちは6つの大種族に分けられ、大種族はさらに敵専用、仲魔にできる者、合体でしか作れない者の3つの種族に分けられる。また、同じ種族ならば、特徴も類似したものになっている。

←鬼神は中盤から終盤にかけての長い間使える強力な仲魔だ

←天使は回復に攻撃、ジェネレータ塞ぎや宝箱回収まで何でもできる万能選手だ

←飛竜は中盤以降の戦いでは必要不可欠の、強力な主力ユニットだ

大種族	種族	特徴
神族	女神	合体専用。飛行ユニットで、回復魔法が得意だが攻撃力が低い。ジオ系に弱い。
神族	魔神	仲魔可。直接攻撃と魔法攻撃の両方とも得意。ブフ系魔法に弱い。
神族	邪神	敵専用。特徴は魔神に準ずる。うかつに近づけない強敵。ブフ系で攻めよう。
飛天	天使	合体専用。攻撃力がそこそこで回復魔法も使える飛行ユニット。ジオ系に弱い。
飛天	霊鳥	仲魔可。飛行ユニット。飛行ユニットへの攻撃力が高い、迎撃戦闘機的悪魔。
飛天	堕天使	敵専用。飛行ユニットで、回復魔法と麻痺攻撃が得意。霊鳥、天使、ジオ系で対処。
魔族	幻魔	合体専用。攻撃魔法の使い手だが、防御力と攻撃力は、悲しいほど低い。
魔族	妖精	仲魔可。回復魔法だけが取り柄。前半は頼りになるが、後半は材料専用。
魔族	魔王	敵専用で、ボスキャラ。8体登場し、8体とも異なる特徴を持つ。
龍族	飛龍	合体専用。飛行ユニットで、地上ユニットへの攻撃力が高い。ジオ系に弱い。
龍族	龍王	仲魔可。攻撃力は絶大だが魔法攻撃に弱い。飛竜の材料に使うことが多い。
龍族	邪龍	敵専用の飛行ユニットで、麻痺攻撃が得意。霊鳥や神獣、ジオ系で撃ち落とせ。
獣族	神獣	合体専用。砂漠や屋内での移動は得意だが平地ではノロマ。対空攻撃が得意。
獣族	魔獣	仲魔可。攻、防、移動力を兼ね備えた主戦力。合体材料としても重宝する。
獣族	妖獣	敵専用。地上ユニットだが、水上も移動できるので注意。飛竜か魔獣で倒せ。
鬼族	鬼神	合体専用。攻撃力が高く移動力は地上ユニット中で最高。アギ系には弱い。
鬼族	闘鬼	仲魔可。攻撃力はあるのだが、移動力が最低。アギ系とブフ系に弱い。
鬼族	邪鬼	敵専用で、能力的にはザコ。ただし、毒攻撃があるので注意すること。

Q 経験値とマッカの稼ぎ方を教えて!!

屋内や洞窟が舞台となるシナリオの中には、下の表に記したもののように何度でも入ることのできるものがある。これが絶好の稼ぎ場となるのだ。

佐田研究所でレベル15、イグドラシルではレベル20、そして太古の洞窟でレベル35まで上げてから満月の塔へ向かい魔界へ突入、というのがだいたいの目安だ。

また、同じ悪魔でも、戦闘レベルが高い場合や、敵の攻撃に対する反撃で倒した場合などは、もらえる経験値が多くなる。これを利用して、自ターンではあえて倒さない程度の攻撃にとどめて相手のレベルを上げ、敵ターンに反撃して倒すようにこころがけよう。

ここで稼ごう!!

シナリオNo.	地名
3～5	佐田研究所
11～13	イグドラシル
18～19	太古の洞窟
46～48	氷穴

何度もトライ!!

←しつこいぐらいに再挑戦。中に入る際の目標はヒーローのレベルアップ、仲魔の補充、増やした仲魔の成長、という順がベスト

↑特にヒーロー、ヒロインのレベルアップは徹底的にやっておいた方がいい

↑最低でも、その付近に出る悪魔以上のレベルになるまではがんばろう

ワザアリ!! トラエストの有効利用

マッカや煙幕弾で仲魔を買うといった感じのワザだ。自分よりレベルが高くて、即戦力として使えそうな中立悪魔がいた場合、彼らを仲魔にした後でトラエストか、煙幕弾で脱出。再挑戦するとまたさっきの悪魔が仲魔にできる、というワケ。ただ、トラエストはマッカを半分失うので、あまり多用はできない。煙幕弾が複数ある場合のみにやる程度にしておこう。

←強そうな中立悪魔が1体。とりあえず仲魔にする

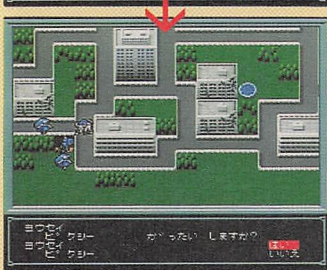
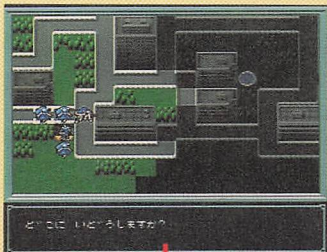
→マップを脱出してやり直せばもう1体仲魔にできる

Q そろそろ合体を試してみたいけど……

合体後の仲魔の強さを決める要素は、材料になる悪魔の種族内での強さを表す悪魔ランクで決まる。悪魔自体のレベルはあまり関係がないうえに悪魔ランクを知る方法はないので、より強い仲魔を作り出すにはいろいろな組み合わせを試してみるしか方法はない。

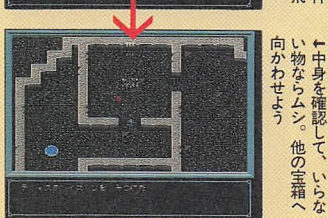
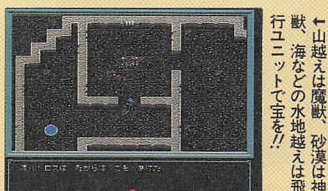
ただし、組み合わせを試すときにはマップでの合体ではなく邪教の館へ行くようにすること。わざわざマッカを使って呼び出した仲魔の合体結果が、クズのようなヤツばかりというのではワリが合わないからだ。マップ上での合体は、仲魔が多すぎ、それでもまだ仲魔にしたい悪魔がいたときの数減らしや、魔界に入った直後の邪教の館がないときだけに用いる手段と考えよう。

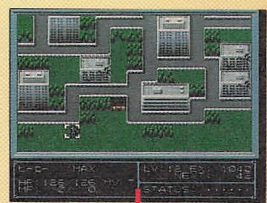
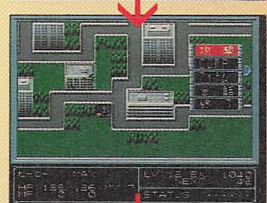
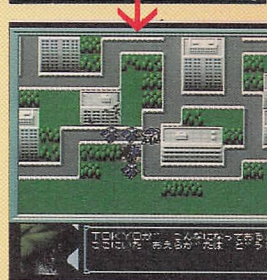
めんどうでも戻れ

↑多少遠くても、マッカ節約のために合体は邪教の館に戻って行うのが基本

↑マップ上での合体は「仲魔を外す」の代わりに行う物だと考えておこう

Q 情報小屋や、宝箱に手が回らない!!

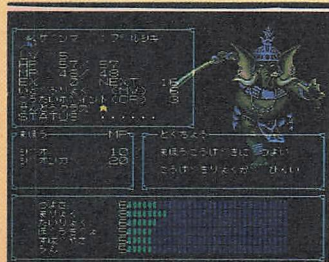
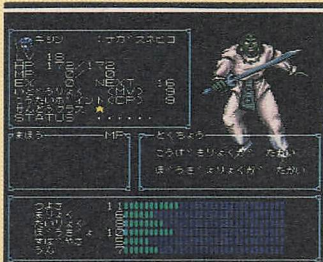
情報小屋の情報や宝箱の中味は、多少面倒でも絶対に入手していくこと。序盤ではちょっとした情報や、回復アイテムで命拾いすることも多いし、後半ではクリアに必要なアイテムだったりすることもあるからだ。

情報小屋はヒーローかヒロインが行かなければならないが、宝箱は仲魔でもOKなので、天使や女神などの飛行ユニットを活用して、残らず取っていくようにしよう。

←山越えは魔獣、砂漠は神獣、海などの水地越えは飛行ユニットで宝を!!

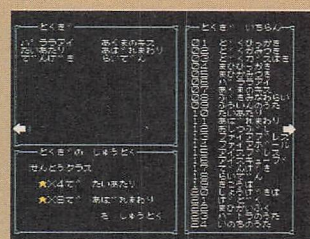
←中身を確認して、いらない物ならムシ。他の宝箱へ向かわせよう

←情報小屋は、スタート地点の近くにあることが多い。できるだけ早いうちに行け

←小屋に入るときは、ついでに仲魔も呼び出しておくとロスが少なくていいぞ

↑情報の内容は、ルート選択や特定のイベントのヒントが多い。よく覚えておこう

Q 特技を覚える仲魔が欲しい!!

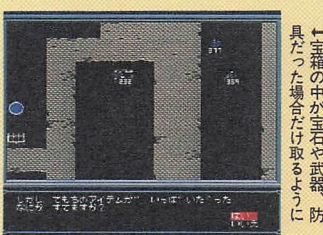
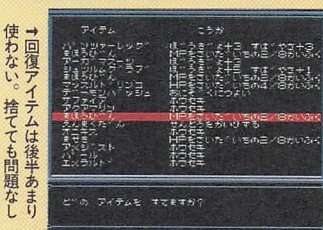
合体でしか作れない仲魔の大きな特徴は特技を覚えることだ。中盤戦以降の戦いでは、特技の活用が大きなポイントだ。覚えた特技は合体しても忘れることはないので、早いうちから特技を覚える仲魔を作っておきたい。右の表は特技を覚える仲魔の合体表。２つの特技を覚える幻魔や神獣、序盤でも比較的仲魔にしやすい闘鬼で作れる鬼神あたりがお勧め。表を参考にして、材料を集めよう。

女神を作る合体	魔神＋魔神、天使＋霊鳥、天使＋飛龍
天使を作る合体	霊鳥＋霊鳥、魔神＋幻魔、女神＋妖精、飛龍＋鬼神、幻魔＋魔神、妖精＋魔神
幻魔を作る合体	魔神＋飛龍、魔神＋霊鳥、霊鳥＋妖精、神獣＋妖精、妖精＋妖精、魔神＋闘魔、霊鳥＋闘鬼、妖精＋闘鬼、鬼神＋闘鬼
飛龍を作る合体	魔神＋龍王、龍王＋龍王、女神＋神獣、龍王＋神獣、魔神＋神獣
神獣を作る合体	龍王＋飛龍、女神＋霊鳥、魔神＋魔獣、龍王＋魔獣、霊鳥＋魔獣、魔獣＋魔獣、龍王＋鬼神、天使＋鬼神
鬼神を作る合体	魔神＋女神、天使＋女神、天使＋幻魔、闘鬼＋闘鬼

↑幻魔は特技を２つ覚える。ヒーローのレベルが低いうちから作れるのが利点

↑鬼神は比較的仲魔にしやすい闘鬼同士の合体で作れる。攻撃力も高い頼れるヤツラだ

特技を活かす合体を

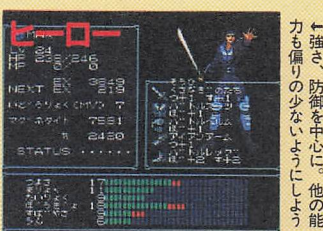
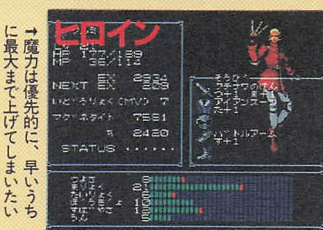
特技を覚えた仲魔を合体の材料にする場合は、覚えた特技を有効に使える種族になるようにすること。例えば、攻撃系の特技は攻撃力に不安のある天使や女神に、回復系の特技は最前線を勤める飛竜や鬼神に受け継がせるようにする、などだ。

↑特技を覚えた仲魔は大事に育てていこう。後半戦での大事な主戦力となるのだ

アイテムが持ちきれなくなったよ!!

これは回復アイテムなどをいつまでも大事に取っておいたり、不要になった武具を処分しなかったりしたことが原因。回復アイテムは使ってこそ意味があるし、今使っている物より劣る武器は持っていても何もいいことはない。とっとと使うか捨てるかしてしまおう。後半では宝石を集めることの方が重要。何たって最強の防具、オーラグッズは宝石と引き替えでしか手に入れることはできないのだから……。

←宝箱の中が宝石や武器、防具だった場合だけ取るように

←回復アイテムは後半あまり使わない。捨てても問題なし

ヒーロー、ヒロインはどう育てる?

ヒーローは肉弾戦闘において一番重要である強さと防御を中心に、魔力やすばやさもほどほどに上げるようにする。ヒロインは強さの代わりに、魔法を覚える速度に関係する魔力中心に上げることをこころがけよう。それ以外の能力は武具の装備で補うようにすればカンペキだ。

ただ、ヒーローの魔力は、武具なしの素の状態で15を越えるぐらいにはしておいた方がいいかもしれないゾ。

←強さ、防御を中心に。他の能力も偏りの少ないようにしよう

←魔力は優先的に、早いうちに最大まで上げてしまいたい

Q 分岐点ではどっちに進めば有利?

結論からいえば、どちらを選ぶかはプレイヤーの自由。どんな結果になっても思うがままに進むのがベストだということを前提に答えよう。

最初の分岐点は、シナリオ20、21でエティエンヌと南一佐のどちらを仲間にしていくかということだ。エティエンヌだと四天使のウリエル、南一佐だと四天王のゾウチョウテンを仲魔に加えることができる。両方のシナリオをクリアすることもできるが、通常はどちらか一方しか仲魔にはできない。さらに、この選択で、この先のイベントや、戦闘の難度がだいぶ異なってくることになる。

飛行ユニットである天使の最高クラスが仲間になる分、エティエンヌを選んだ方が比較的有利に戦っていけるようではある。

↑これ以後のストーリー分岐は、マップ上のルート選択だけとは限らないゾ

この後にも大きな選択肢はいくつかある。とりあえず、最初の選択でどちらを選ぶか決めかねるという人は、みあらかのゆびわを持って太古の洞窟でもぶらつきながら考えてみるといいかも……!?

エティエンヌか?

↑シナリオ20のクリア後に仲魔にできる。ゾウチョウテンが仲魔にいないことが条件

南一佐か?

↑こちらはシナリオ21のクリア後の仲魔に。しかし、ウリエルが仲魔になっているとダメだ

Q 後半の魔王との戦い

8体の魔王はとにかく強い。オマケに他の悪魔と違って、同種族でありながらそれぞれが異なった特性を持っている。以下に、8体中6体の魔王の特性と、人間界に出現する魔王3体の攻略法を解説しておくので、これを参考に後半の魔王との戦い方を考えてみてほしい。

VS ミノタウロス

↓使う魔法はジオ系。殴られるよりは魔法にやられる方がいい

ヒロインは鬼神や魔獣を先頭にして、山間の平地を突き進む。ヒーローは魔獣中心のメンバーで山の外側へ回り込む。ヒロインのグループがミノタウロスと接触したら、鬼神がミノタウロスをくいとめる。ただし、決して直接攻撃をしかけてはならない。魔獣たちは周りにいる妖精を始末して魔王の回復手段を絶つ。そして、ヒロインがブフーラで攻撃するのだ。

その間ヒーローは魔王以外の敵を引きつけつつ、宝箱を回収しておこう。

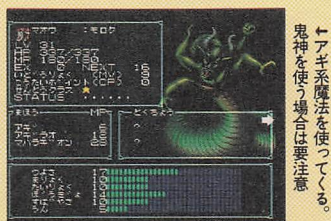
←魔王の進撃速度は意外に速い。すばやく陣形を整えよう

ミノタウロス				魔法相性			
LV	HP	MP	移動	アギ	ブフ	ジオ	ザン
20	280	96	9	50	75	10	10
魔法				特殊攻撃			
マハジホジオンガ、ジオ				POISON 12.5%	PALSY 25%	CLOSE 12.5%	

VS モロク

ヒーローはジェネレータ付近でレベルアップに努めよう。ヒロインはマップ中央目指して移動、霊長と神獣を呼び出し堕天使を倒す。モロクが近づいたらHPの高い仲魔で取り囲み、ヒロインのアギラオを中心に、幻魔などの魔法で攻撃する。

モロクを倒したら、あわてて先のシナリオに進まずに、ちょっと戻ってみるといいことがあるかも？

←アギ系魔法を使ってくる。鬼神を使う場合は要注意。

↑ヒロインは仲魔を呼び出して、モロクに向かって進撃していく

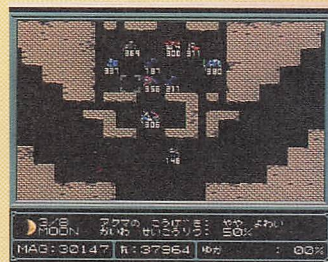
↑ヒーローはジェネレータから出る悪魔と戦いレベルアップ。回復用に天使も呼んでおくこと

モロク				魔法相性			
LV	HP	MP	移動	アギ	ブフ	ジオ	ザン
31	337	180	9	75	50	10	10
魔法				特殊攻撃			
マハラギオン、アギラオ、アギ				POISON 25%	PALSY 25%	CLOSE 12.5%	

VS メデューサ

まずは近くにいる悪魔を倒してジェネレータを塞いでから、神獣、天使、霊長、を呼び出しマップ上部へ向かう。堕天使、邪竜を倒したら飛竜を先頭にして魔王の前にあるジェネレータを塞ぎつつ、魔王の周りの悪魔をかたずける。魔王メデューサを孤立させたら、アギ系、ブフ系の魔法、特技で攻撃し、HPを十分減らした後、ヒーローの直接攻撃でトドメを刺そう。

↑ジェネレータ前のバジリスクをかたずけたらそのターンのうちにジェネレータを塞ごう

→麻痺攻撃の確率が高いので、魔王のMPが尽きる前に倒せ

↑魔王には隣接せず、1マス離れて取り囲むようにして、直接攻撃を受けないようにするのだ

メデューサ				魔法相性			
LV	HP	MP	移動	アギ	ブフ	ジオ	ザン
43	408	232	9	50	50	10	10
魔法				特殊攻撃			
マハブーラ、ブフーラ、ブフ				POISON 25%	PALSY 50%	CLOSE 12.5%	

ボスキャラの魔王たちに勝てません

魔王との戦いでは、敵の回復ユニットを速やかに始末する、魔王のMPが尽きる前に倒す、というのが基本。魔王の攻撃力は絶大で、様々なバッドステータスを繰り出してくるので、魔法中心で攻めるのが得策。魔法の効き目が薄いようなら、直接攻撃系の特技でHPを減らしていこう。

←魔王との対決前に、十分にレベルを上げておくように！

バリアル（シナリオ32）				魔法相性			
LV	HP	MP	移動	アギ	ブフ	ジオ	ザン
54	515	390	9	25	50	10	10
魔法				特殊攻撃			
マハラギオン、マハラギ、アギラオ				POISON 50%	PALSY 12.5%	CLOSE 50%	

バラム（シナリオ41）				魔法相性			
LV	HP	MP	移動	アギ	ブフ	ジオ	ザン
64	646	315	9	10	100	10	10
魔法				特殊攻撃			
マハブフーラ、マハーブフ、ブフ				POISON 25%	PALSY 50%	CLOSE 50%	

アスタロト（シナリオ49）				魔法相性			
LV	HP	MP	移動	アギ	ブフ	ジオ	ザン
76	734	470	9	50	25	10	10
魔法				特殊攻撃			
マハブフーラ、マハブフ、ブフーラ				POISON 50%	PALSY 12.5%	CLOSE 25%	

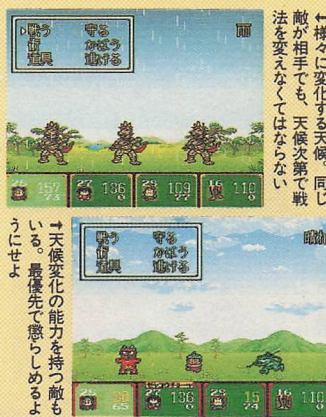
新・桃太郎伝説

Q 戦闘中の天気はどう決まるの？

『新桃』の特徴のひとつが、ウェザーバトルシステム。戦闘中の天候は、下の表のように地域ごとに異なった確率で変化する。天気次第で仲間の能力や術の効き目が変わってくるので、桃太郎たちが今現在いる地方ではどんな天気になることが多いかを把握するのは意外と重要だ。

苦手な天候が多い地方に行く前には十分に段を上げておくこと。苦戦ぐらいならまだしも、苦手な天候でまったく勝てなくなるようでは、その地域に行くのはまだ早い、と判断しよう。

←様々に変化する天候。同じ敵が相手でも、天候次第で戦法を変えなくてはならない

→天候変化の能力を持つ敵もいる。最優先で懲らしめるようにせよ

地域	日照り	日本晴れ	晴れ	雨	雷雨	雪	時化
温暖	0/64	2/64	54/64	6/64	2/64	0/64	0/64
雪国	0/64	3/64	31/64	0/64	0/64	30/64	0/64
雨林	0/64	1/64	49/64	8/64	6/64	0/64	0/64
乾燥	5/64	3/64	53/64	2/64	1/64	0/64	0/64
海岸	1/64	3/64	48/64	6/64	2/64	0/64	4/64
海上	0/64	3/64	52/64	4/64	2/64	0/64	3/64

Q 仲間の得意な天気と苦手な天気は？

強い天気のときには攻撃力が上がり、技の消費量は半減、体力は毎ターン回復するが、弱い天気ではまったく逆になる。最弱の場合には、さらに特殊なダメージをくらうことまである。

仲間にできる者全員について、天気の得手不得手を記したのが下の表。仲間を自由に入れ替えられるようになったら、これを参考にメンバーを選ぼう。

↑天気によって仲間の能力が大幅に上下する。地域によっては仲間を変えることも考えよう

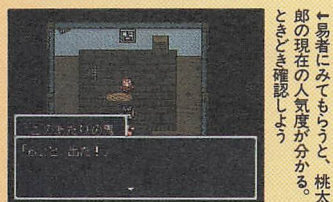
	強くなるキャラ	弱くなるキャラ	最弱になるキャラ
日照り	ましら	浦島、銀次、はらだし、黒河童、といちや	金太郎、夜叉姫、風神、寝太郎、でか太郎、雪だるま
日本晴れ	桃太郎、金太郎、銀次、といちや	なし	なし
晴れ	なし	なし	なし
雨	風神、はらだし	浦島、ましら、天の邪鬼	なし
雷雨	雷神、黒河童	浦島、天の邪鬼	貧乏神
雪	夜叉姫、寝太郎、でか太郎、雪だるま	浦島	雷神
時化	風神、雷神	あしゅら	なし

Q 人気度を上げるイイ方法はナイ？

人気度はイベントクリアごとに上がっていくので、何度も仲間を力尽きさせない限り、最終的には80ぐらいにはなっているハズだ。だが、人気度の上限は100。では、どうやって達成するか？　実例を３つ挙げてみよう。

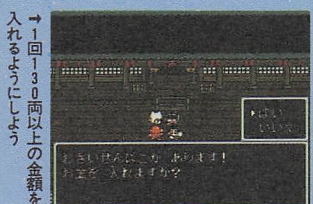
目指せ人気者！

←易者にみてもらうと、桃太郎の現在の人気度が分かる。ときどき確認しよう

→人気度が高いと、いろいろいいことが。例えばこの倉の中身が丸ごともらえたりする

おさいせん作戦

セーブするためにたびたび立ち寄ることになる神社の賽銭箱は、実際にお賽銭をあげることができるのだが、このときごくまれに人気度が１だけ上がることをご存じだろうか。人気度が上がる確率は金額に比例していて、130両以上では半分近い確率となる。お金に余裕がある人向けの作戦だ。

→１回１３０両以上の金額を入れるようにしよう

←セーブに来るたびにやっていれば人気度は結構上がっていく

イロリ作戦

村の民家の中には大抵の場合囲炉裏がある。この囲炉裏がたまに消えていることがある。旅立ちの村の茶店に炭が売っているが、消えている囲炉裏にこれを使うと火をつけることができて、人気度が１上がるのだ。囲炉裏の火は村から出ると復活してしまうので、常に炭を１個持っておくようにしよう。

→囲炉裏にはふつう、このように火がついているのだが…

←消えてる囲炉裏をいつ見つけてもいいように炭を買っておけ

池のコイ作戦

旅立ちの村にある池を調べると蛙が跳ねるが、16分の１の確率で鯉が跳ねることがある。鯉が跳ねると村人が喜んで人気度が１上がる。ＬＲボタンを１時間も連打していれば、20や30は簡単にあげることができるゾ。

←普段はこのように蛙が飛び跳ねるだけで終わる

↑鯉が跳ねれば人気度が上がる。いつでもできるので１番確実な方法がこれかもしれない

Q 浦島がどこにもいないんですけど？

浦島が村を出たという情報を聞いて探しに出ていくのは、実は間違い。その時点では桃太郎と金太郎は老人になっているので、外に出てくる敵にはとても勝てないからだ。

実は浦島は、探し出すのではなく向こうから来てもらうのが正解。浦島の村にある養老の滝の源流に行ってボスとの戦闘にはいると、その戦闘中に浦島が駆けつけてくる、というわけだ。

←動きが鈍くなって大変だが、養老の滝の源まで行こう

↑カルラの手先の3匹の鬼と戦うことになるが……

←浦島の村にはいるなり、カルラの手によって老人にされた桃太郎たち

心	14006	4799
体力	90／90	115／115
技	50／50	0／0
攻撃力	33	34
守備力	24	26
はやさ	33	23
武器	[illegible]	[illegible]
頭	はちまき	はちまき
胴	[illegible]	[illegible]
足	[illegible]	[illegible]
身長	148cm	145cm
体重	44kg	66kg

→攻撃力と防御力が半減。とてもまともに戦える状態でないのは明らかだ

↑戦闘が始まってしばらくすると、浦島が現れて仲間に加わってくれる

Q 寝太郎の村(東)の物々交換の順番は？

このイベントでは、最初は何から始めればいいのかがポイント。まず、何かを欲しがっている人を一通り回ってみることだ。そうすれば、人々が欲しがっている物の中で、店で売っているのはおにぎりだけだ、というのが分かる。これを腹を空かしているほおずき売りにあげて、以後ほおずき、飴細工、げた、と進むところまでは簡単。この後を進めるためには微笑みの村へ行ってましらを懲らしめないといけない。その後で微笑みの村でシャボン玉を手に入れてくればいいのだ。

→物々交換の始まりだ。まずは茶店に行って、おにぎりを買ってこよう

→おにぎりをほおずき売りにあげて、ほおずきと交換

←ほおずきは飴細工屋にあげて、飴細工を手に入れる

→次は飴細工とこの男のげたを交換しよう。そして、微笑みの村へ向かうのだ

→ましら攻略後、民家の住民にげたをあげて、シャボン玉を入手する

←寝太郎の村に戻って、このおばさんにシャボン玉をわたせば打ち出の小槌が手に入る

Q 大江山のナゾがどうしても解けない

雪国へ行く道に立ちふさがる大江山は、前半最大の難所。各階で謎解きをしなければ先へ進めないのだ。では、1つずつ解説していこう。

←大江山に行くときは、きびだんごなどの回復アイテムを山ほど持っていくようにしよう

2F 最初は神経衰弱だ。間違えると敵が出てくる。もしも余裕があるならわざと間違えて経験値稼ぎをしてもいい。パネルの配置は左上から時計回りに悪・死・殺・怨・怨・悪・死・殺の順番にならんでいるぞ。

←パネルの数は少ないので、簡単にできるだろう

3F 3Fはパネル移動パズル。石版のヒントの意味は、竜パネルは虎パネルを消すことができ、虎は亀、亀は虎のパネルをそれぞれ消すことができるということ。右の写真では、消せるパネルは全部消してある。これを参考に道を開けろ。

←これが正解。あちこち押しまくって道を切り開け

4F お次は巨大石版を動かして道を作るというヤツ。これは最初に左上の石版から順に動かしていけば、特に引っかかることもなくクリアできるハズ。あまり頭を使う必要がない、ちょっとした息抜き問題というところか。

←へこんでいるところに入れば左右に動かせるぞ

5F 5Fは暗号解読。これはちょっと頭を使わないとならない。ヒントでは、「はいがあさい」で「ひがし」と読むことが分かる。つまり、ローマ字にして、1つおきにあるAを抜いて読めばいいのだ。答えは右、左、左、上、右、下、右だ。

←暗号の指示どおりに岩を動かせば階段が出現

6F 6Fは挟まれるとゲームオーバーというシビアな謎。赤い床に乗ると岩が1段狭くなる。端を歩いているときに、岩にはじかれて飛ばされると、飛ばされた先の床が普通の床になる、ということを利用すれば抜けられるハズだ。

←途中で2回ほどはじかれれば先へ抜けられるハズ

7F 3色の岩のうち、緑の岩を壊すと道ができる、というもの。緑の岩と20回も戦わなければならないので、抜けるのは至難のワザ。もしも苦戦するようなら、比較的相手にしやすい黒い岩を、何度も壊して段を上げてみよう。

←緑の岩との戦闘を20回行う。結構手強いぞ

8F 謎解きもようやく最後。7色の玉を虹の色になぞらえて、赤、オレンジ、黄、黄緑、緑、青、紫の順に並べればいい。失敗したら、階段を降りてやりなおそう。これをクリアすれば、頂上の雀のお宿に行くことができる。

←玉を押して動かし、この順番に並べ直す

Q 希望の都のあしゅらの謎の答えは？

希望の都では、あしゅらの出した3つの謎が意味するものを探し出すことになる。1つはその場で答えが出るが、問題は後の2つだ。

「よもつ国〜」は、「咲く」という文句があることから花であることがわかる。花といえば、花咲かじじいだ。「黄金さす〜」は「つばくらめ」がツバメ、つまり「飛燕」のことを指している。これは、天の仙人のこと。この2人のところに行けば目的の物が手に入るのだ。

↑これは「あの世（地獄）をたたえるように咲いている美しい花」という意味

↑花咲かじいに事情を話すと、桜の中でも最も美しいとされるヤマザクラをくれる

↑こっちは「つばくらめ（飛燕）に守られた、黄金色に輝く仏様」ということだ

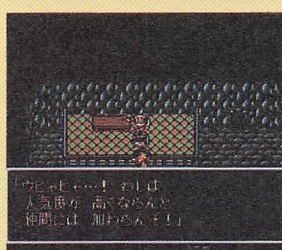
↑天の仙人に頼んで、彼の持っている金の仏像を貸してもらおう

Q 神々の里に入れないんですが…？

入り口にいる貧乏神がジャマをして入ることができない神々の里。貧乏神は神のみそ汁をわたせば通してくれる。神のみそ汁は、ましらを懲らしめた後の微笑みの村の入り口付近に、売っている商人がいるぞ。

里の中では、福の神、貧乏神、天の邪鬼の3人がいる。そして、それぞれが出す条件を満たせば彼らを仲間にすることができるのだ。

←微笑みの村で神のみそ汁を買ってこよう

→希望の都から北に行った場所。神々の里は森の中に隠されている

←貧乏神は、話しかけるだけで仲間になってくれる（なってしまう？）

←福の神を仲間にするには、人気度が90以上必要だ

←天の邪鬼は、欲しがる物を全部いっぺんに持っていけば仲間にできる

Q 女湯!! あるのかないのか!?

答えは、「ある」だ。桃太郎シリーズ恒例、女湯のグラフィック。これを見るための方法には様々なものがあったが、今回の方法は特に分かりにくい。しかし、残念ながら、今ここで正確に教えることはできないのだ。とりあえず、ヒントを出すので自分で考えてみて欲しい。

まず、使うコマンドは「調べる」だけ。そして、風呂屋からかなり離れた場所を調べる必要が。それは、下の写真のどこかだ。最後に、桃太郎は左を向くこと。

←希望の都にある風呂屋。例によって女湯をのぞくことが可能なのだが……

→まともに行っても、男湯に入れるだけだ。さて、どうしたものか？

この辺を調べろ!!

←ここは希望の都のどこかだ。川、橋、お地蔵様を手がかりに探しだして、この写真に写っている範囲を徹底的に調べまくるべし

ワザアリ!! 戦闘中に隠しモードアリ!!

桃太郎のコマンド入力時にスタートボタンを押すとステータス画面が重なって表示される。さらにセレクトボタンを押すと、画面とメッセージのエディットができるようになるゾ。

→さらにセレクトボタンで画面とメッセージエディットが可能になる

→桃太郎のコマンド入力時にスタートボタンでステータスを確認することができる

←メッセージ量は多い、少ない、表示枠の色は透明、真ん中、くっきり、を選べるぞ

ワザアリ!! おとまり手形を手に入れろ!!

洞窟のつづらに入っていることがあるおとまり手形。宿屋無料宿泊券のこのアイテムをたくさん手に入れる方法がある。仲間の体力、技が最大値の1割以下の状態で宿の主人に話しかければOKだ。

→毒を受けたときがチャンス。体力の他に技もムダ撃ちして減らしておこう

↑何度も話しかけて、たくさん手に入れておけば、もう一生宿代に困ることはない

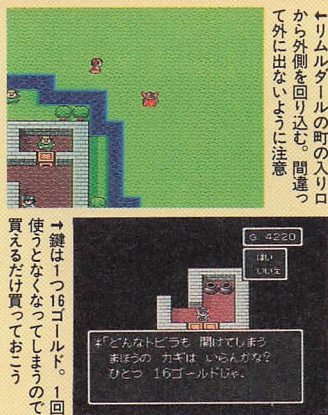
ドラゴンクエストI・II

ドラゴンクエストI

Q 魔法のカギが、見つかりません!!

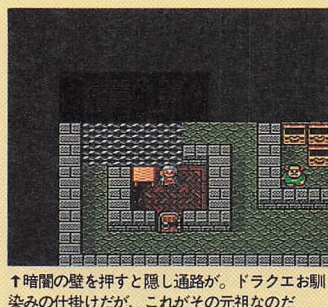
『ドラクエI』の魔法の鍵は、探し出すのではなく店で買うアイテム。で、売っているお店はリムルダールにある。リムルダールの入り口から町の外側を回り込んだところにある建物が鍵屋。魔法の鍵は消耗品なので、できるだけ多く買っておくようにしよう。

←リムルダールの町の入り口から外側を回り込む。間違って外に出ないように注意

↑鍵は1つ16ゴールド。1回使うとなくなってしまうので、買えるだけ買っておこう

Q ガライの墓に、どうしても入れない

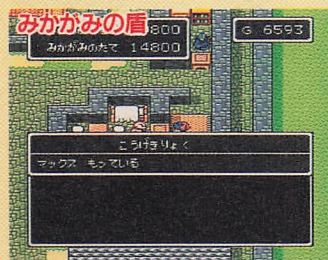
魔法の鍵を手に入れて、ガライの町の大部分をしめる大きな建物の中にはいることができても、ここにはガライの墓らしきものはない。じつは、上方の黒い壁の中に隠し通路があるのだ。

この「暗闇の壁」、ドラクエでは定番の仕掛け。怪しいところがあったらとりあえず押してみるのが基本だ。

↑暗闇の壁を押すと隠し通路が。ドラクエお馴染みの仕掛けだが、これがその元祖なのだ

Q 最強の武器、防具はどこにあるのか

マイラの村の老人の言う竜王を倒せる剣とは、ロトの剣のこと。これに、ロトの鎧、水鏡の楯の3点が『ドラクエI』最強装備だ。

水鏡の楯はメルキドの武器屋で売っており、ロトの鎧はドムドーラの「ゆきのふ」の家の廃虚の裏にある。そして、ロトの剣はこの世界で最大級のダンジョンの中にあるのだ。

↑廃墟と化したドムドーラの町。このどこかに、ロトの鎧があるらしいのだが

↑水鏡の楯はここに売っている。お金で買えるアイテム中で一番高い品物だ

↑とても大きなダンジョン。ロトの剣がこの中のどこかにある

Q 太陽の石は、いったいどこにあるの

これは情報のとおり、ラダトームの城にある。とはいっても、ラダトームの城は意外と広いし、城内の誰に聞いても城のどこにあるのかまでは教えてくれない。では、どうしても見つからない人のために、いくつかのヒントを出すとしよう。

まず、ラダトームの城のどこら辺にあるのか。これは、王様のいる2Fではないし、はっきり言って1Fでもない。次に、城内のどこかに落っこちているわけではないので、あちこちを調べまわる必要もない。置いてある部屋に入れば、すぐに見つかるだろう。

カンのいい人ならもう分かったと思うが、さらに大ヒント。太陽の石は、宝箱に入っている。その宝箱のある場所へ行くには、魔法の鍵が必要である、ということ。もし持ってないのなら、リムルダールの町に行って買ってこよう。最後に、超大ヒント。リムルダールの町で、魔法の鍵を売ってる店にはどうやって行ったか覚えているか？ あのように外側を回り込むのは、ドラクエの謎解きの基本なのだよ。

↑ここの扉を開けて、城の右側のブロックへ。ここには鍵屋もあるぞ

Q 聖なるほこらで、追い返されちゃう

雨雲の杖と太陽の石を手に入れただけでは、行っても追い出されるだけ。自分がロトの血を引いているという証がなければならないのだ。ロトの印の場所は、メルキドのバリアの奥にいる老賢者から聞き出せる。後は、王女の愛を使ってラダトームの城から距離を計り、指定された場所を探し出すのだ。

↑ワールドマップの南方、毒の沼地が広がるあたりに、ロトの印はあるはずだ

↑ロトの印入手後には聖なるほこら以外にも、メッセージ等が変化する場所がある

Q 竜王の城に、竜王がいない!?

やっとの思いでたどり着いた竜王の城だが、玉座に竜王の姿はナシ。さては逃げ出したかと、城内にある下り階段を1つ1つ降りてみると、ダンジョンらしきものはあるものの。結局はどれも行き止り。

ダンジョン内に出てくる敵の強力さから見ても、この奥に悪の親玉、竜王が隠れ潜んでいるのは間違いなさそうだ。どこかに正しいルートがあるハズなのだが……？

そういえば、玉座はよく調べただろうか。正面から調べてみると、かすかに風が流れているのを感じる。風が流れるということは、近くに空気の通るスキマがあるということだから……。

↑苦労に苦労をかさね、ようやくたどり着いた竜王の城。さあ、最終決戦だ、と思ったら…

↑玉座に竜王はいない。だが、かすかに流れる風が、ヤツを追う手がかりになるハズだ

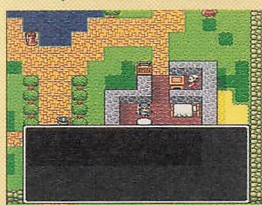
ドラゴンクエストII

Q サマルトリアの王子はいったいどこ

まずはリリザの町を経由してサマルトリアの城へ。そこでサマルトリア王から、王子は勇者の泉の洞窟へ行ったという話を聞いて、勇者の泉の洞窟へ。だが、ひと足違いでサマルトリアの王子はローレシアの城へ行ってしまっている。急いでローレシアの城へ戻っても、またひと足違い。ここで、サマルトリアの城に行ってしまうと、堂々めぐりに陥ってしまう。ここまで来たら、今までに行ったことのある町や城を徹底的に見て周ろう。3つしかないんだからカンタンだよね!?

←勇者の泉の洞窟に行って見たが、サマルトリアの王子はいないようだ

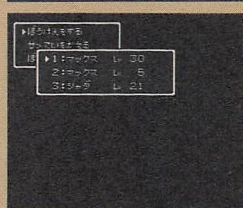
→ローレシアに戻ってみると、ひと足違いでまたまた会えないのだった

→サマルトリアの王子に会うのは一苦労なのだ。まず、サマルトリア王に話を聞いて…

←ようやく見つけた。さて、ここがどこかは、自分で考えてみよう

やっと会えた!!

ワザアリ!! 仲間の名前を変えろ!

LR+スタート+右or左

冒険を再開するときに、L・Rボタンとスタートボタン、十字ボタンの右か左を押してみよう。右で王女、左で王子の名前を自由に変更できるぞ。

←王子と王女、両方一度に変更はできない。1人ずつ別々に入力するのだ

Q 風の塔にどうしてもたどりつけない

風の塔には、後で必要になる風のマントがある。割と早いうちから情報があるので、すぐにでも行きたくなるが、非常に遠い上に、出てくる敵も強い。

ムーンブルクの城へ行って情報を集め、ムーンブルク王女を仲間に加えてパーティを強化してから行くように。

←ムーンペタから少し南に行って東に曲がり、この橋を渡る

←次に、この砂地が見えてくるまで森の中を南に進み続けよう

↑砂地を西に向かって横断すると、ようやく風の塔が見えてくる

Q ドラゴンの角で向こう側へ行けない

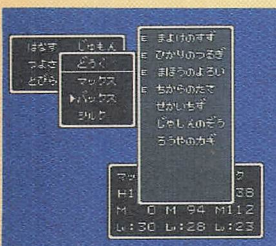
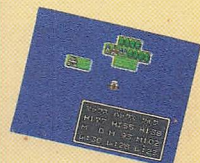
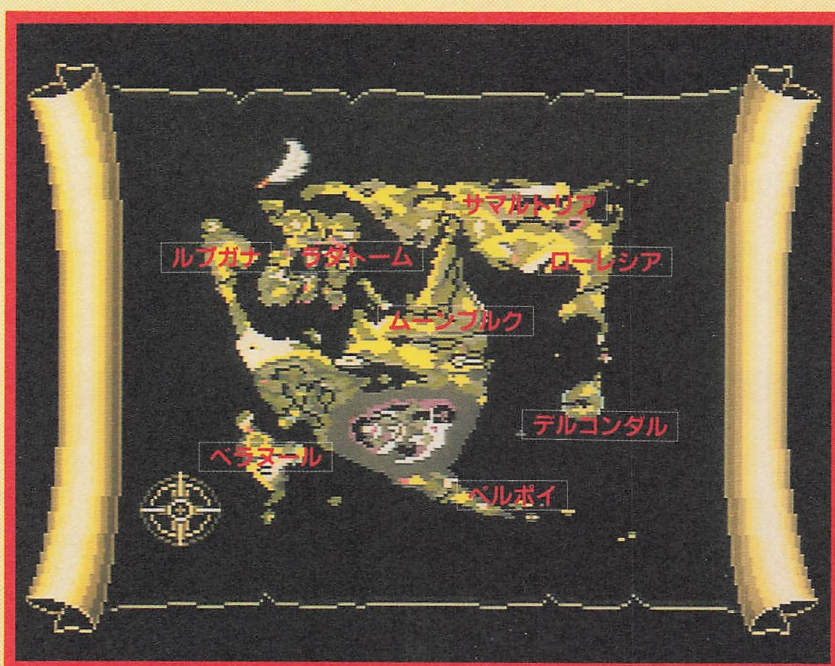
ムーンペタからはるか北西のドラゴンの角と呼ばれる2本の塔。かつては吊り橋で行き来できたと言うが、今はその吊り橋はない。ここでは風の塔で見つけた風のマントを使う。

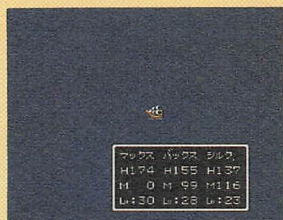
3人の内の誰でもいいから風のマントを装備して、塔の最上階から飛び降りれば、海峡を飛び越してルプガナ側へ渡ることができる。マントをちゃんと装備することがポイントだ。

←2つ並んだドラゴンの角。間の海峡をどう越えるのか?

←風のマントを装備して、塔の最上階からダイビングだ

Q 船を手に入れたらいきなり迷った!?

船を手に入れると、いきなり行動範囲が広がってどこへ行けば分からなくなるうえに、目印にとぼしい海上では自分の位置すら見失ってしまうことが多い。ルプガナで船を手に入れた後は、とりあえず対岸のアレフガルドを目指そう。その後は、右のマップを参考にして、アイテムの世界地図を確認しつつ進んで行くようにしよう。

←海上では、世界地図を見て現在位置を確認していこう

Q 船の財宝は、どこに沈んでいるの？

ルプガナで聞いた情報によれば、財宝を積んだ船は北の海に沈んだとのこと。ルプガナから船に乗って、しばらく北に進もう。よく見ないと分からないが、海の中にキラキラ光っている場所があるはず。財宝はここに沈んでいるのだ。

←財宝の光は、よく注意して見ないと見逃してしまうかも

Q ラゴスはどこにいるんでしょうか!?

水門の鍵を盗み出したラゴスは、ペルポイの町で捕まっていたのだが、牢屋の中から姿を消してしまったという。牢屋の鍵もなしで、どうやって逃げ出したのだろうか？。

ドラクエIを思い出そう。ガライの墓へはどう行った……？

←世界中探し回る前に、近い所から調べてみよう

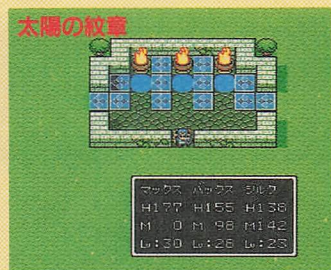
Q 五つの紋章は、どことどこにある？

まずは、船の財宝を持ち主届けて山彦の笛をもらおう。これは、紋章の近くで吹くと山彦が帰ってくるというアイテム。後はこれを使いながら、写真の場所へいき、徹底的に探し尽くしてみよう。

↑ある国の王様が持っている。王に気に入られればもらうことができる

↑ある町の地下牢。捕まっているモンスターを倒して手に入れよう

↑とても大きな洞窟にある。たぶん最後に見つける紋章になるだろう

↑どこかの島にある大灯台。ここの情報は、竜王の子孫から聞くことができる

↑旅の扉を利用すればカンタンに見つかる、あるほこらの中に隠されているらしい

紋章を全部そろえたら……

5つの紋章はただ持っているだけではダメ。全部そろえられたらある場所に行って、ルビスの守りというアイテムをもらわないと意味がない。

ルビスの守りは、ハーゴンの神殿内で必要になるアイテム。ロンダルキアの台地に行く前に入手しよう。

←広い海のどこかの島に、精霊のほこらはある

Q テパの村へ行けない

船を手に入れてから行くことになる町の中で、最高に行きヅラい場所にあるのがテパの村。ところが、こういう場所に限ってイベントがいくつも起こる重要ポイントだったりする。

テパの村へのルートは2つ。水門を開く前のルートと開いた後のルートだ。開く前のルートは、中央の大陸にある河のうちで、ベラヌール北のほこらの真東にあたる河を逆上って行き、その北方で河が終わったら、西から東へ大回りの陸路でテパへ。開いた後のルートは、先ほどの河の南東の河を通る。こっちは、村まで船で直接行けるぞ。

↓そのうちに河が終わる。毒の沼地の見える西側から、北の湖を越えて東側へと回り込む

↑ここが河口。この河を、北へ北へと逆上って行く。クネクネしてて、進みヅライぞ!!

↑ようやく見えて来たぞ。出て来るモンスターは強いので、レベル20ぐらいで来るように

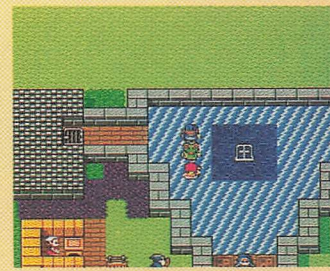
Q 水の羽衣はどこにある？

王女にとっての最強の防具である水の羽衣。『III』以降のシリーズでは店で売ってたりするが、ここでは材料を集めて、ある人物に作ってもらわないとならないのだ。

その材料とは雨露の糸。これは、宝箱に入っているのでもなければ、画面上でそれと分かる形になっているわけでもない。ある塔の3Fを調べると手に入るらしいぞ。もう1つ必要なのがある人物を納得させせられる秀れた道具だ。これは、どこかの神殿にあるぞ。

テパの村へ行け！

↑ある人物は、テパの村にいる。道具と材料がそろわないと、話を聞いてくれないぞ

↑どこか分かるか？　この塔の北側、3Fの西よりをくまなく調べてみよう

↑この神殿のバリアの奥に例の道具が。トラマナを覚えてから行くように!!

ファイナルファンタジーI・II

ファイナルファンタジーI

Q パーティ編成で、なやんでます

選べる職業が６種類で、パーティは最大４人。確かにこれは悩むところだ。とりあえず、白魔術師と黒魔術師は絶対に必要。さもないと、高レベルの魔法が使えなくなるからだ。

残る２人の内、１人は戦士がお勧め。宝箱などから手に入る強力な武器、防具の多くは、戦士にしか使えないからだ。残る１人は、戦士をもう１人かモンクがいい。シーフと赤魔術師は、はっきり言って使えない職業だからだ。

職業	解説
戦士	武器戦闘の達人。クラスチェンジ後はナイトになる。
モンク	武器を装備しない素手のときもっとも強くなる闘士。
シーフ	素早いだけで弱い。後半、忍者になれば最強なんだけど…
黒魔術士	最終的にはすべての黒魔法を使えるようになる。
白魔術士	白魔法を使わせたら１番。いなければクリアは不可能ともいえる。
赤魔術士	白、黒の両方の魔法をそこそこ使える。後半は完全な役立たずに。

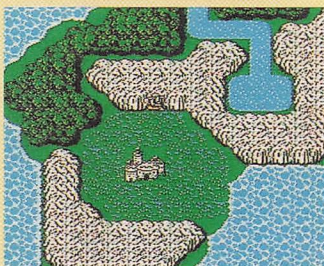
↑戦士、モンク、白魔術師、黒魔術師というパーティがオススメだ

Q クラスチェンジはいつどこでやる？

クラスチェンジは、飛空艇を手に入れたら真っ先にやっていきたい。まずはワールドマップの北の方に行き、沼地に囲まれた試練の城へ。そこで勇気の証であるネズミのシッポを手に入れるのだ。それを持って北西にあるドラゴンの洞窟へ行きバハムートに会う。これで、バハムートの手によってクラスチェンジしてもらえる、というわけだ。

クラスチェンジによって戦士はナイトに、魔術師は魔導師、モンクはスーパーモンク、シーフは忍者に変わり、高位の魔法が使えるようになったり、攻撃力が上がったりするぞ。

←ドラゴンの洞窟で、竜王バハムートを捜し出せ

↑飛行艇入手後はどうすればいいか迷うハズ。とりあえず、クラスチェンジから始めよう。

↑試練の城の近くには、飛空艇が降りられる場所はない。西の半島に降りて、歩いてこよう

Q マトーヤのほうきの不思議な呪文？

これは、呪文を逆さまに読めばいい。すると、「Bボタンセレクト」と読める。これをを入力すると、ワールドマップが表示されるのだ。

←魔女マトーヤのところにいるホウキ。変な呪文を繰り返ししゃべっている

フィールドマップが出る

↑ホウキの言っていたのは、ワールドマップを呼び出す呪文だったのだ

Q 乗り物の入手法を教えて下さい

搭乗する乗り物は４種類。そのうち、海底神殿に行くのにしか使えない潜水艦をのぞいた３つがフィールド移動のためのもの。手に入る順番は船、カヌー、飛空艇の順だ。船はプラボカ、カヌーはクレセントレイク、飛空艇はリュカーン砂漠で、それぞれ手に入るぞ。

←船は港町プラボカで海賊と戦い、勝つと手に入る

←カヌーはクレセントレイクの賢者からもらうことになる

←飛空艇は砂漠の中で、浮遊石を使うと浮上してくる

Q エクスカリバーはどこにあるの？

最終決戦地突入前に手に入る武器の中では最強のエクスカリバー。これは剣の形でどこかにあるわけではない。最初の頃に行ったドワーフの洞窟を覚えているだろうか。ここにいるドワーフの鍛冶屋に、浮遊城で見つかるアダマンタイトわたすと、彼の言う伝説の剣、すなわちエクスカリバーを作ってもらえるぞ。

↑材料となるアダマンタイトは、この蜃気楼の塔の上空にある浮遊城のあるらしいぞ

←序盤に訪れるドワーフの洞窟。最強の武器はここで作られるのだ

↑アダマンタイトを見つけたら、このドワーフの鍛冶屋にわたす。

Q ４つのカオスを封印したんですが…

物語のプロローグで行ったカオスの神殿に行こう。最終決戦地へはカオスの神殿でリュートを使うと行けるようになるのだ。

あそこへ戻るのだ

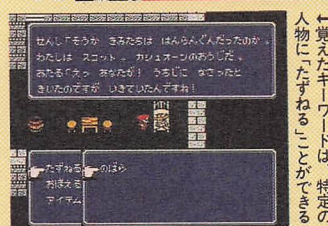
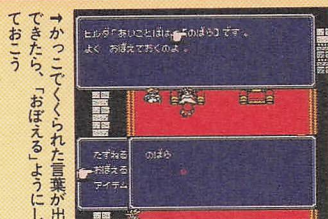
←今までずっと使わなかったアイテムのリュートは最終決戦へのパスポートだったのだ

ファイナルファンタジーII

最初は何をすればいいのでしょうか

他のＲＰＧでは、人々に話を聞いて行くだけで重要な情報が入手できるが、『Ｆ．Ｆ．II』では、会話中にキーワードとなる言葉が出てきたら、それを覚えてあちこちで使っていくことで、肝心なことが聞けるようになっているのだ。まずはヒルダ王女から反乱軍の合い言葉が「のばら」であることを聞き出し、帝国に占領されたフィンの町のパブへ行ってみよう。

↑かっこでくくられた言葉が出てきたら、「おぼえる」ようにしておこう

←覚えたキーワードは、特定の人物に「たずねる」ことができる

キャラがちっとも強くなりません!!

各能力とＭＰはそれを使っていくことで、ＨＰはダメージを受けることで上がっていく。そこで、それを利用して簡単にキャラを強くする方法がある。

絶対に逃げ出さない敵との戦闘中に、味方を殴ってＨＰを、コマンドを選んではキャンセルするということを繰り返すことで各能力を、それぞれ上げることができるぞ。

←仲間を倒さない程度に攻撃。魔法で攻撃するのもいい。これでＨＰがアップする

←戦闘時にコマンドを選んでキャンセルを何度も何度も繰り返すのだ

主人公の３人はどう育てる？

職業という概念のないゲームなので、キャラの能力は育て方次第で大きく変わる。基本的には、スタート時に持っている武器の技能レベルを上げていくようにするのがいい。それとケアル、レイズなどの回復魔法は、とりあえず全員が使えるようにしておく。オーラなどの補助系魔法はマリアが専門的に覚えていこう。その他の魔法は、完全に各自の好みで持たせるキャラを決めてかまわない。

フリオニール

武器

剣を使わせるのがいい。できれば両手に持たせて戦おう。

魔法

白はケアルにレイズ、エスナを。黒はデジョンぐらいでいい。

ガイ

ガイ	HP	40/ 40
	MP	5/ 5
ちから ‥ 15	みぎきき	
すばやさ ‥ 5	こうげき ‥	17
たいりょく‥ 15	めいちゅうりつ‥	1-70%
ちせい ‥ 10	ぼうぎょ ‥	2
せいしん ‥ 10	かいひりつ ‥	1-01%
まりょく ‥ 5	まほうぼうぎょ‥	1-25%
じゅくれんど 1-00	1-00	1-00
1-00	1-00	1-00
1-00	1-00	1-00

武器

斧が最適。補助的にスピアやメイスも使わせるといい。

魔法

完全な戦士タイプのイメージがあるが、回復魔法は覚えよう。

マリア

マリア	HP	20/ 20
	MP	5/ 5
ちから ‥ 5	みぎきき	
すばやさ ‥ 15	こうげき ‥	3
たいりょく‥ 5	めいちゅうりつ‥	1-55%
ちせい ‥ 15	ぼうぎょ ‥	1
せいしん ‥ 10	かいひりつ ‥	1-10%
まりょく ‥ 5	まほうぼうぎょ‥	1-20%
じゅくれんど 1-00	1-00	1-00
1-00	1-00	1-00
1-00	1-00	1-00

武器

メインは弓。いいものを見つけたら、ナイフを使わせてもよし。

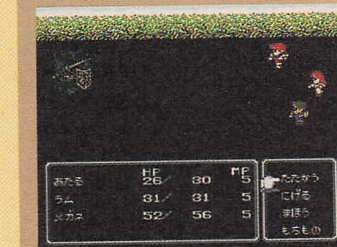
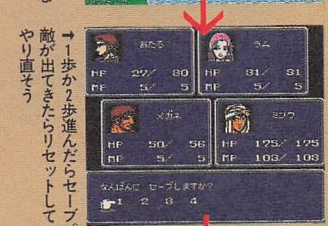
魔法

攻撃補助や攻撃魔法を中心に覚えよう。回復魔法も忘れずに。

ワザアリ!! 禁じ手!? いきなりミシディアへ行こう!!

味方同士の殴り合いでキャラが強くなったら、フィンにいるキャプテンを倒してお金を稼ごう。そして、少し進んではセーブ、敵が出たらリセット、という手を使ってゲーム後半に訪れる町であるミシディアまで行ってしまおう。このミシディアの町には各種魔法の他、強力な武具も売っているので、金さえあればかなり戦力を増強できる。なお、ミシディアに行くためにはカヌーが必要なので、ミンウが仲間になってから試すようにすること。

↑フィンから南西に下って、ミシディアの町に行ってしまおう

↑１歩か２歩進んだらセーブ。敵が出てきたらリセットしてやり直そう

↑ある程度強くなったら、フィンにいる帝国兵を倒してお金を稼ごう

↑魔導師の国というだけあって、魔法の品揃えはカンペキだ

チョコボにどうしても会えません!?

チョコボのいる場所についてのヒントがまったく存在しないので、１度も会わずにゲームを終わらせた人も多いのではないだろうか？　チョコボの棲んでいる森は、カシュオーン城の入り口からまっすぐ南に進んだところにある。カシュオーン城へ行くときはシドの飛空船で、帰りはチョコボに乗ってくればラクチン、というわけだ。

←カシュオーン城の入り口。ここからまっすぐ南へ下って行くのだ

↑チョコボの森の中でチョコボに話しかけよう。外に出るとチョコボが待っている

パンデモニュウムに入る入口はどこ

地獄の城パンデモニュウムに入るにはジェイドという空間を通らなければならない。このジェイドの入り口はパンデモニュウム出現後、ミシディアの東の岬にできる小さな泉だ。中は複雑なダンジョンなので、心してかかれ！

←ワールドマップのこの地点に、ジェイドの入り口が出現する

ゼルダの伝説

Q フィールド上では何をすればいい?

フィールド上での行動は、「入り口を探す」ことが目的。ダンジョンの他にも、お店やアイテムの隠し場所の入り口だったりするが、中には入るとお金を取られるだけ、なんてのもある。

隠された入り口を見つけだすには、岩や墓石を押す、爆弾で岩壁を爆破する、ロウソクやマジカルロッドで木を燃やす、池や砂漠で笛を吹く、というのが主な方法。とにかく様々なアイテムを、あちこちで使いまくることがポイントとなるのだ。

←場所がほんの少しずれてもダメなので、すべての壁に爆弾を仕掛けるつもりでやろう

→赤いロウソクが手に入るまでは、1回ごとに画面をスクロールさせないとならないぞ

→パワーブレスレッドがあれば、岩を押して動かせるようになるのだ!! うーん力持ち

→水のあるところで笛を吹いてみよう。裏ゼルダでは、砂漠でも吹いてみること

Q ルピーを稼ぐ、いい方法はない?

◉その1、ギャンブル

おじいさんがやっている、お金を増やすゲームを利用する方法だ。まず、セーブをしておいてからギャンブルに挑戦。3分の1の確率で儲かるので、うまくいったら再びセーブ。もしも負けてしまったらリセットしてやり直せばいい。

スタート地点から右に5画面目に、爆弾で開くギャンブル場がある。近い方が通うのに便利なので、そこを利用するといいだろう。

←ギャンブルに挑戦するには、最低でも10ルピー持ってないとならない

←儲かったら、セーブ。負けたらリセットしてやり直せば絶対損することはない

◉その2、ギーニ増殖

墓場の墓石に触れて、ギーニを限界まで出す。その後で、最初からいた親ギーニを倒すと、すべてのギーニがアイテムを残して消える。ただし、ギーニは割と強い敵なので、剣のレベルがシルバーソード以上でないと勝つのは難しい。ハートを6つ以上にして、シルバーソード入手後にやるようにしろ。

→墓石に触りまくって、ギーニを限界まで出現させよう。親を見失わないように注意!

↑親ギーニを倒せば、墓石から出たヤツは一気に全滅。後はアイテム取りほうだいだ

Q ダンジョン攻略のコツを教えて!!

◉薬を持っていく

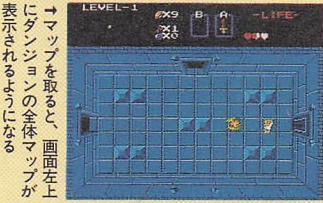
ダンジョン内の敵は、フィールドよりもやっかいなヤツが多い。ハートを回復する薬は必需品だ。デスマウンテンの東側のじいさんの手紙をばあさんに届ければ、ばあさんが薬を売ってくれるようになる。買うときは2回使える赤い薬を買うように。

←青は1回分、赤は2回分。この値段なら、絶対に赤い方が得だ

←薬は早めに使うこと。ぶっ倒れてから後悔したって遅いんだから

◉まず、マップとコンパスを探す

ダンジョン内に入ったら、まずはマップとコンパスを探すことから始めよう。この2つがあるとないでは、ダンジョン探索の難度が天と地ほども違うからだ。

←1度通った部屋は、サブ画面のマップに記録される。まずはこれを頼りに探索

→マップを取ると、画面左上にダンジョンの全体マップが表示されるようになる

→コンパスを取ると、トライフォースがダンジョンのどこにあるかが分かるようになる

◉カギはこうして出す

鍵のかかった扉をあける鍵は、特定の敵が隠し持っていたり、敵を全滅させると出現したりする。ブロックを動かすことでも、鍵が出たり隠し通路が開いたりするぞ。

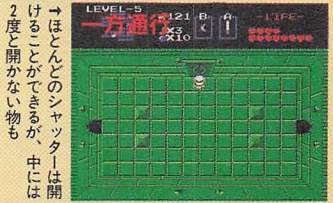
←部屋の中の敵を全滅させると鍵が出る。このパターンが1番多いようだ。

→スタルフォスが持っている鍵が透けて見えているのが分かるかな?

←ブロックがあったら押してみること。敵がいたら、全滅させてからやるように

◉こんな仕掛けもあるぞ!!

ダンジョン内には様々な仕掛けがあるが、すべて何らかの方法で対処できる。一見どうにもならない事態に陥っても、あわてず冷静に対処法を見つけだすようにすれば大丈夫だ。

→通路は壁の中央に開く。爆弾は壁の真ん中に正確に仕掛けよう

→ほとんどのシャッターは開けることができるが、中には2度と開かない物も

→どちらも破壊は不可能。ビームは大きな楯でうけ、トラップはフェイントでかわせ

Q ボスの倒し方を教えてほしい!!

ダンジョンのボスを倒せば、トライフォースのかけらとハートの器が手に入る。だが、ボスの中には特定の攻撃しか受け付けないヤツもいる。では、ボスキャラとの戦い方を伝授しよう。

各ダンジョンのボス			
1	アクオメンタス	5	デグドガ
2	ドドンゴ	6	ゴーマー
3	テスタチート	7	アクオメンタス
4	グリオーク	8	グリオーク

→ボスを倒すと、ハートの器が手に入る。強くなるにはボスを倒すしかないってことだ

→ボスは普通、トライフォースの部屋の前にいる。当然、倒さないと手に入らない

グリオーク

横方向からスキをうかがって接近し、首を剣で攻撃。後半に出てくる首の多いヤツは、破壊された首を飛ばして攻撃してくるが、避けてうろうろするよりも、ムシして薬で回復しつつ攻撃をされ続けた方がよい。

←弱点は首。横方向から近づいた方が、受けるダメージは少なくてすむ

←真正面に回ると、すべての首から集中攻撃をくらうはめになるぞ

オクオメンタス

剣のビームで攻撃するのが一番安全な方法。ダメージを受けてビームが使えなくなったら、スキをみて爆弾を使って攻撃。２発爆発させれば倒すことができる。

←ボスのビームは扇状に広がるため、離れていればよけるのは簡単なハズ

←ダメージを受けてしまったら、スキを狙って近づいて、剣と爆弾で攻めよう

デグドガ

出現時の大きい状態では無敵。音に弱いという情報の通り、笛を吹くと小さく縮んでダメージを与えられるようになる。ブーメランで動きを止めてから、剣で攻撃するといい。

→笛を吹いて小さくしてからでないと倒すことはできないのだ

ドドンゴ

爆弾を鼻先に置いて、計２つ食わせるか、爆風を頭に受けてひるんだところを剣で突っつくかすれば倒せる。残りの爆弾数と相談してどちらの方法でいくかを決めよう。

←ギリギリまで引きつけてから爆弾を置かないと避けられてしまうぞ

←複数出てくる場合は、どいつが何個飲み込んだかを覚えて置くこと

ゴーマー

弓矢で目を攻撃。それ以外の攻撃は受け付けないので、ルピーを十分持っていくこと。目が閉じている間は、矢のムダ撃ちを避けて、防御に徹するようにしよう。

→目を閉じてるときは攻撃してもムダだ。矢のムダ撃ちだけはしないように

←目を狙って矢を放て。赤いやつは１発、青いやつなら３発で倒せる

オクオメンタス

剣やビーム、弓矢でもダメージを与えられるが、本体に爆弾を２発使って吹き飛ばす方がラク。ツメの数が減ると動きが速くなっていくので、くれぐれも注意すること。

バクダンを!!

↑→爆弾で攻撃するときは、爆弾を置く場所とタイミングがポイント

ガノン

戦いが始まると、ガノンは姿を消してしまうが、ビームの出所を頼りに剣を突きまくって攻撃。そのうちに茶色に変色したガノンが姿を現したら、銀の弓矢でとどめを刺す。

←ビームの発射位置を追いかけて、ひたすら剣を突き出しまくろう

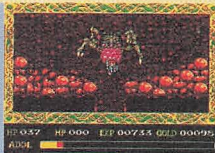
→茶色くなって姿を現したときがとどめのチャンス。銀の弓矢を叩き込んでやれ

イースIV THE DAWN OF Y's

Q ボスの倒し方を教えて欲しい!!

ボスとの戦いでは、装備するアイテムとアドルのレベルに注意。一定レベル以上で適切なアイテム選択でないとダメージを与える事はできないからだ。

クリーピング・クリーチャー

目標レベル5。弱点である腹部の赤い部分を追いかけるように、ボスの周りを回りながら攻撃しよう。

←最初は鈍い動きだが、ある程度ダメージを与えると、急に動きが速くなる

フレイム・フリンガー

レベルは9以上。パワーリングを装備して、鎧と炎が分離したときに、鎧の方を攻撃しよう。

←鎧をまとった炎。炎と鎧が一体のときはダメージを与えることはできない

ウッド・ワーダー

レベル10。胴体にファイアーを当てる。飛ばしてくる羽に打ち消されないよう、体当たりの直前を狙って撃て。

←動きが大きく、画面外まで飛び出してしばらく戻ってこないこともある

ザ・マザー・オブ・モンスターズ

レベル15以上。子供を吐いた後に出てくる弱点を攻撃。シールドリングを装備しておこう。

←弱点が出てくるまでの間は、ひたすら触手を避けることに集中せよ

アース・エレメント

レベル16。弱点はシッポ。空中にいるときは手が出せないので、地中に潜ったときが攻撃のチャンスだ。

←地中に潜る瞬間を狙ってもいいが、タイミングはかなりシビアだ

アイス・イミュアラー

レベル19以上。氷が分離して環状に回っているときがチャンス。弱点はボス本体が入った氷だ。

←ひとかたまりのときは手出し厳禁。ボス本体と人質の子どもを間違えないこと

ガディス

レベル23。側面に回り込み魔法を使った直後のスキを付いて攻撃。追いつめると攻撃パターンが変わるので注意。

←ガディスの側面をキープして追撃し、隙を狙って足下に斬りかかるのだ

ガディス2

レベル28。攻撃の隙間をぬうように、胴体をファイアーで攻撃。手と胴が分離しても、両手はムシして胴体だけ攻撃。

←電撃は画面両端までは追ってこない。それよりも分離した両手に注意

ウォーター・ウイールダー

レベル30。まず奥の像を魔法で破壊。その後、鎧のバリアが消えてから、鎧に剣で斬りつけていこう。

←回転するバリアに守られている鎧が本体。像を壊してバリアを解くのだ

ザ・ロード・オブ・ルナ

レベル33。ボスが実体化したとき以外は避けることに専念。実体化したら2、3回攻撃して、素早く離脱しよう。

←時間がたつごとに攻撃が激しくなるが、チャンスを狙ってひたすら我慢

バミー

レベル36。出来るだけ接近して魔法を避け、ボスがファイヤーを撃った直後にフリーズで反撃していこう。

←魔法は、サンダー、ファイヤー、フリーズの順番に使ってくるぞ

スタチュー・オブ・サクリファイス

レベル39。1体ずつフリーズで攻撃。HPが減るとレーザーを3方向に撃つようになるので注意。

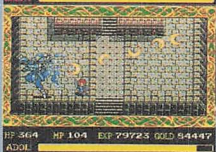
←2体が同方向になると、攻撃が激化して何がなんだか分からなくなる

ストーン・オブ・セージ

レベル42。リングはパワーかシールド、杖はバリアを装備。水晶状になっているときは無敵。それ以外のときに攻撃せよ。

←今回のボスの中では一番強い。全シリーズ中でも最強じゃないだろうか?

グルーダ

レベル44。地上に降りてきたときに2回程攻撃し、素早く逃げて誘導弾をかわす。杖はバリアにしておくこと。

←動きがメチャ速い。先読みして待ち伏せないと一方的にやられてしまう

最終ボス

アレム

レベルは最大の50にしておくこと。

最終ボス:アレムは3形態に変身し、第1形態と第2形態は急いで倒さないとHPを回復するというやっかいな相手だ。そこで、第1形態と第2形態はパワーリングにバリア装備で、回復される前に速攻で倒してしまうこと。最終形態は、左右上方にある安全地帯で待ち、弱点の球が露出したところに斬りかかる。3つある球を全部壊せば倒すことができる。

→伝家の宝刀、「半キャラずらし」を活用して、速攻で倒してしまえ!

←第二形態はレーザーを連射してくる。バリアが切れる前に倒してしまおう

ワザアリ!! クリア後のお楽しみ.!!

ゲームクリア後にロード画面にして、ロードするファイルを選択するところでIIボタンを押すと、ビジュアル鑑賞等ができるY'sIV開発室が、メニューに現われるのだ。

→一度クリアしたファイルがあればOK。わざわざ再クリアする必要はないので安心を

←中にいるモンスターは開発スタッフのみなさん。色々なコメントを聞けるぞ

←最上階にある巨大黒真珠に話しかけると、ビジュアル鑑賞モードに突入

エメラルドドラゴン

うわさのサブシナリオの発生条件は？

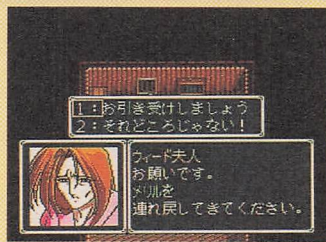
普通にゲームを進めていたのでは絶対にプレイすることのできないサブシナリオの発生時期と、スタートさせる条件は以下の通りだ。

メリルの章

ドゥルグワント城でオストラコンを倒した後、ワラムルに黒水晶を見せる前にフウォーウィーの町にあるメリルの家に行く。それから、隣のおばあさんの家に行くと、メリルが1人で薬草を摘みにマンドラゴラの森に行った、という話が聞ける。再びメリルの家に戻れば、メリルの母からメリルを連れ戻して欲しいと依頼される。

↑メリルの母、ウィード夫人からメリルを連れ戻して欲しいと頼まれるのだが……

↑メリルが家にいないことを確認した後、隣のおばあさんの家に行ってみよう

←とんでもねーことに、メリルはこの怪物に食われている。早く助けださねば！

ミスティーナの章

発生時期は魔王ガルシアを倒した後、ファルナを仲間にするまでの間。これは、サギーの章も同じだ。このときに小カシャ島の南端の浜辺に行ってみると1人の少女がいるはずだ。ハスラムが声をかけると、少女はペンダントを残して消えてしまうので、これを持ってパールシーの町の長老を訪ねよう。

その後で小カシャ島の浜辺に戻ると先ほどの少女ミスティーナからフローラの迷宮の妖魔退治を依頼される。依頼を受けてミスティーナを仲間に加え、森の中にあった遺跡へ行ってみよう。

↓長老から、ペンダントとこの地方の過去にまつわる因縁を聞き出すことができる

↓森の中の遺跡へ行ってみると、地下へと続く階段が出現していた

↑浜辺にたたずむ少女は、ペンダントを残して消えてしまうのだった

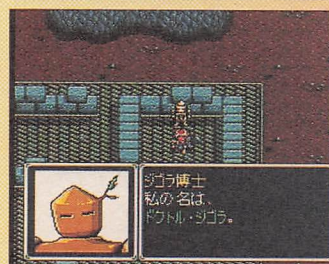
サギーの章

発生時期は、魔王ガルシアを倒した後、ファルナを仲間にするまでの間。マルギアナの町にあるハダル博士の家に行ってみると、魔王殿が沈んだ影響でマルギアナの東方にヴィーム文明に関わっていそうな2つの洞窟が出現した、という話が聞ける。博士は、助手のサギーと一緒にこの洞窟を調査してくれと依頼してくるので、これを受ければサギーの章の始まりだ。

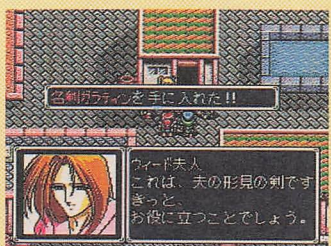
サギーの章では、1つだけ注意したいことがある。最初に訪れるギアナの迷宮で手に入る粒子カッターは、エンヴィームの洞窟の石版を読むまでは装備しないほうがいい、ということだ。

←ギアナの迷宮で粒子カッターとヴィームの書を見つけたら、一度博士の家に戻ろう

↓ギアナの迷宮とエンヴィームの洞窟の間を何度も行ったり来たり……

↑博士の助手のサギーを仲間に加え、洞窟探検としゃれこもう

↑エンヴィームの洞窟の隠し階段の先には、なにやら怪しげな人物がいる

サブシナリオをクリアすると……

サブシナリオは3つとも、特定の時期に、ある手順を踏んだ後に、誰かから依頼を受けるという形でスタートする。サブシナリオをクリアしても本編のストーリーにはまったく影響がないが、メリルの章では名剣ガラティン、ミスティーナの章ではローヤルレイピア、サギーの章では粒子カッター、といったように、かなり強力な武器を手に入れることができる。

↑メリルを助け、薬草を手に入れて戻ると、ウィード夫人が名剣ガラティンをくれる

↑ミスティーナの母アルテミスを妖魔の呪縛から解き放てば、ローヤルレイピアが手に入る

↑粒子カッターは、シナリオ終了まで使わない方がいいかもしれない

ワザアリ!!

警告画面を見る

バージョンの古いシステムカードで起動させると、警告画面が出る。スーパーCDROM²対応のゲームにはよくあるワザで本作にもあるのだが、これが非常にこった作りなのだ。もはや警告と言うよりオマケなのではないか？

↑してはいけないことに対する警告なのだが、ここまでくると本来の目的がなくなるのでは？

←エメドラ小劇場といった風情。音楽用CDプレイヤーにかけた時のメッセージも結構笑える

ファンタシースター
千年紀の終りに

Q ハンターギルドの仕事でハマッタ!!

マイル村の牧場主

メニューの頭にある依頼だが、そこそこ強くなってから行った方がいい仕事だ。内容は、牧場内で育ちすぎたサンドワームの駆除だ。

依頼人はマイル村のサンドワーム牧場の牧場主。すでにサンドワームの自慢話を聞いている人も多いだろうが、牧場の入り口にいるので見つけるのは簡単だろう。話を聞いてみると苦労して育てたサンドワームだが、でかくなりすぎて手に負えなくなったので、もうどうなってもいいからおとなしくさせて欲しいとのこと。

牧場内にはいると即、戦闘になる。サンドワームはＨＰが1000以上はあり、攻撃力も高い。防御系とバータ系を組み合わせて戦うといいだろう。

ティンカーベル家の犬

戦闘がない依頼。依頼人はアイードの東地区にいるティンカーベルさん。仕事は迷い犬探し。家族に犬の特徴を聞いていけば、「ろっきぃ」の特徴が分かる。ところで、以前にどこかで餌をよく食う小汚い犬を見たおぼえはないか？

アイードにあるケーキ屋で「ろっきぃ」の大好物のショートケーキを購入。クルップ村の、犬と遊んでいた男のところへ行き、犬の行方を聞き出す。そして、モンセンにいる「ろっきぃ」の前でショートケーキを使ってみよう。

↑町中で依頼人のいる場所を探すのは意外に大変。ティンカーベル家はここ、写真中央の家だ

ギルドの仕事のポイントは、依頼人を捜し出すこと。どこにいるのかが意外と分かりにくかったりする。仕事が終わったら報酬をもらうのも忘れずに。

↑牧場の入り口にいるのが依頼人の牧場主。すでに事態は切迫しているようだ

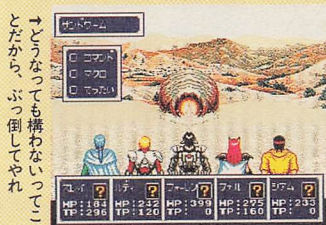
エンリョはいらない

↑どうなっても構わないってことだから、ぶっ倒してやれ

↑小さな娘とその両親がいる家がティンカーベル家だ。正式な依頼は母親から受ける

↑母親から、いなくなった犬の特徴をよく聞き出しておこう。どこかで見た覚えは？

↑アイードの村の北西、城壁を回り込んだところのケーキ屋でケーキを買って行くこと

↑ケーキを餌にして、モンセンに行った「ろっきぃ」を捕まえよう

アカデミー女学生の失そう

依頼人はピアタの学生寮の寮長。寮はピアタの北西にある。なんでも女学生が１人ばかり失踪してしまったらしい。話を聞いてみると、失踪した女学生はある宗教に心酔していたとのこと。これはカダリに寺院のあった、あのジオ教のことだ。

寺院に行けば問題の女学生はすぐに見つかるし、本人も帰りたがっている。だが、そう簡単には終わらない。女学生が倒れてしまうのだ。診断の結果は栄養失調。なにか栄養価の高いものを食べさせないとならない。そこで、リューカーでテルミに行き、よろず屋で「ペロリーメイト」を買ってこよう。後は、それを女学生に食わせて、寮に連れ帰ればＯＫだ。

↑とある宗教が具体的になんの事なのかは情報がない。でも宗教といえば……

↑ジオ教の寺院。女学生はおそらくこの中のどこかにいるはずだ

↑連れて帰ろうとしたら倒れてしまった。栄養失調ということは、何か食べさせればいい

↑ペロリーメイトを持っていけば、女学生を助けることができる。テルミで買ってこよう

恐怖の谷間

地震に悩んでいたモンセン村の東、地割れのあるところにいるエティさんが依頼人。地割れに落ちた息子、タラス君を助けて欲しいとのこと。エティさんと話をすると、看板がなくなって地割れに入れるようになるが、セーブしてから入ること。

地割れの中は、左に進む道が出口に通じていて、右に進むとタラス君の靴が落ちている。さらに奥に進むと、最深部に化け物が一匹いるのを発見。ファルの言うとおり、エティ君はこいつに食われている。ＨＰが1000以上はある強敵だが、倒すと、腹の中からタラス君が無事な姿で出てくるぞ。

↑なんと、あの地割れに子どもが落ちてしまったらしい

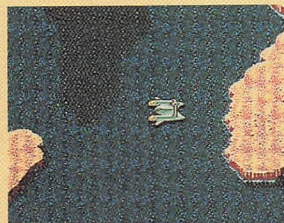
↑以前に来たときは、看板がジャマで地割れに近づくことはできなかった

↑左は出口。まずは右に向かって進んでいこう

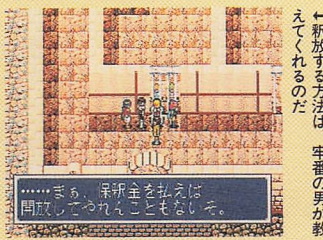
↑タラス少年はこいつに食われている。早く助けないと消化されてしまう!?

人生の汚点

依頼人はウーゾの村南西に住んでいる村長。内容はアイードに行った娘姉妹たちが帰ってこないので、行方を探して欲しいとのことだ。確かアイードの宿屋にお金をなくした姉妹がいたと思ったが……。

アイードに行くと、彼女たちは無賃宿泊で刑務所の中。保釈金50000メセタを用意し、彼女たちを助け出そう。もう気付いたと思うが、この仕事、実はまったく儲からないのであった。

←海を渡ることになるので、フロームーバーが必要になる

←姉妹はいかだで海を越え、アイードに行ったりきたりという

↑アイードの刑務所に行ってみると、2人とも鉄格子の向こうの人になっていた

←釈放する方法は、牢番の男が教えてくれるのだ

↑金を稼ぐなら、デゾリス星の不思議の谷の敵が割と金持ちなので最適

ひん死の少年

トリンコ村の1番北の家に住んでいるカルバースさんが依頼人で、仕事の内容は病気の少年を励ましてやって欲しい、ということだ。具体的には、昔少年が家族とよく遊びに行ったテルミ村に行って、テルミ村ゆかりの品を買ってくれればいい。しかし、何を買ってくればいいのだろうか？

テルミ村で買い物と言えば、あのよろず屋だ。よろず屋に売っている品物の内で、テルミにゆかりのありそうな物といったら、テルミのペナントと、テルミ村の伝説の勇者が使ってたアリサの剣の模造品。ペナントじゃどう考えても励ますには役に立ちそうもないので、アリサの剣を買って帰ろう。

↑アリサの剣を買っていこう。かなり興味を惹かれたようだゾ

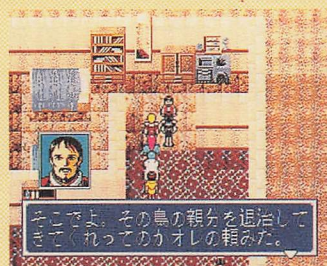
↑それにしても、この中の一体どれを買っていけばいいのやら？

↑テルミでの楽しかったひとときを思い出させて、生きる気力を取り戻させようってことだ

←ルディがアリサの剣を使って剣技を披露するぞ

根性の曲がった男

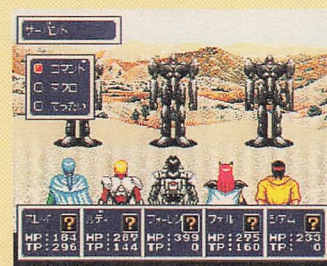
畑をラッピーという鳥どもが荒らして困るので、これを退治して欲しいという依頼。依頼主はトリンコの真ん中辺に住んでいるセクレアスさんだ。

ラッピーの親分は北東の洞窟にいるとのこと。洞窟の中にはラッピー系のモンスターしか出てこないが、こいつらが意外に強い。油断しているとスレイあたりがやられたりするので注意。最深部まで進むと、外見が妙にかわいいラッピーの親分、キングラッピーがいる。戦って倒せば終了……ではない。実はこのラッピーはセクレアスが育てたもの。いたずら者だが、退治されても困るのでハンターをやっつけて実力を誇示しようしたのだった。当然、報酬はなし。ハズレの仕事なのだ。

↑依頼人のセクレアスさん。トリンコ村の中程にある家に住んでいる

白銀の騎士

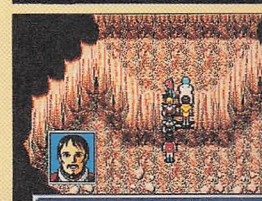
この依頼は本編ストーリーが最終段階まで進むとなくなってしまうので、その前にかたずけておこう。

仕事は村の周りを変な機械がうろついて不気味なので何とかして欲しいということ。ゼマの村の一番奥に住んでいる長老が依頼人だが、村に入るなりロボットが3体襲いかかってくるぞ。

ロボットたちはゼマの北東バハル要塞から来ているらしい。この要塞の最上階に行けば、依頼は完了する。内部には結構いいアイテムが落ちている。特にポジトロンボルトは絶対に手に入れておきたい。

↑ゼマに入ろうとすると、ロボットが襲ってくる。危害は加えてこないハズじゃあ？

←ここがラッピーの洞窟。村からそんなに離れていないのですぐ見つかるはずだ

←黄色くてでっかいのがキングラッピー。どうも気の抜けた外見のヤツだ

←わりと攻撃力が高いので、防御系テクニックを有効に使って戦え

↑この依頼、セクレアスがラッピーをかばうためにしくんだことだったとは…

←ロボットを倒して村に入る。まだ、村人は襲われてはいないようだが…？

↑ゼマの北東、天高くそびえたつバハル要塞が、ロボットたちの本拠地らしい

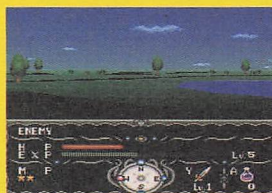
↑中に出てくる敵はロボットばかり。いったいここには何があるというんだろうか

RPG 1994

NEW SOFT STREET SPECIAL

期待の新作RPGを総チェック

さて、ますます盛りあがるRPGの嵐！
超大作はこれからも続々とつづきます。
その中でも、要注目の新作をここで御紹介！
これさえ、読めば今年の夏以降のRPGスケジュールはバッチリです。

- ソードワールドSFC2
- 鬼神降臨伝ONI
- ライブ・ア・ライブ
- FEDA～THE EMBLEM OF JUSTICE
- Supper Drakkhen
- エストポリス伝記II
- ウィザードリィVI ベイン オブ ザ コズミックフォージ
- Wizap!
- SLAPSTICK
- アルバートオデッセイ外伝～翼の記憶
- サンサーラナーガ2
- ラングリッサー2
- サイバーナイトII
- ウルティマ外伝～黒騎士の陰謀

SFC

ソード・ワールドSFC2

■T&Eソフト■7月下旬発売予定■¥9900■16M

●コマンド型・RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

前作を越えるシナリオのバリエーションを引っ提げて、『ソード・ワールドSFC』に続編登場。「いにしえの巨人」の創世伝説は本当なのか？　今こそ冒険者たちの、新たな旅立ちの時は来た！

1人で遊べるテーブルトーク・2

自由度の高いシステムと、戦闘より物語に重点を置いたゲーム展開……そして交錯するキャラクターたちの思惑。テーブルトークRPGの雰囲気を、そのままスーパーファミコン上に持ち込んだ前作『ソード・ワールドSFC』。そのコンセプトを生かしつつ、さらに全体の大幅なパワーアップを図ったものが、この『ソード・ワールドSFC2　いにしえの巨人伝説』だ。

ゲームは以前と同じ、2Dタイプのコマンド選択式RPG。一見した感じはそれほど変化していないが、実際にプレイしてみれば、新たに加えられた多くの工夫を実感できることだろう。

特に驚かされるのは、ストーリー面の大幅強化。「マルチシナリオ」システムは今回も健在だが、カートリッジ容量の増加に伴いシナリオ数が20本→27本へと増加している。そしてこれらのイベントを束ねる存在として、サブタイトルにもなっている「いにしえの巨人」伝説の存在が上げられる。

ゲーム序盤に仲間となる、騎士アーヴェルの使命。冒険の舞台である〝自由人たちの街道〟、目的地となるパルマーの村とその秘宝。それぞれの要素が密接に絡み合い、サイクロプス復活をねらうドゥーデント一派との戦いに、主人公たちを否応なく巻き込んで行く。

最初は軽い気持ちで任務に望んでいた彼らが、どんどん物語の中心に巻き込まれていく過程は見事。そして徐々に明かされていく、人や国、そして歴史と伝説に秘められた真実……。

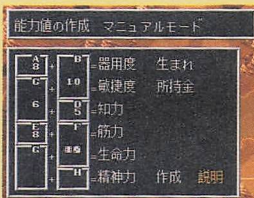
もちろんメインストーリー以外のイベントにも、かなりの数のシナリオが割かれている。どれも変化に富んだ内容で楽しいぞ。シナリオに入る条件もさまざま。それを探すのも一興だ。

←フィールド画面は通常の2DタイプRPGと同じ。会話や迷宮探険なども、この画面上でおこなうことになる

↓フィールド間の移動は移動先を選ぶだけ。突然のイベント発生もあるぞ

心配りがウレシイね！

前作で好評だった、プレイヤー側の視点に立った親切設計は『2』でも健在。これらちょっとした工夫のおかげで、大いに助けられることもしばしば。ここに紹介した他にも、アイテム使用のウィンドウでカーソルを合わせた物品の効能が表示されるなど、便利な機能が一杯だ。特に「説明」コマンドが表示されたら、必ず一度は見ておきたい。思わぬ発見があるかも!?

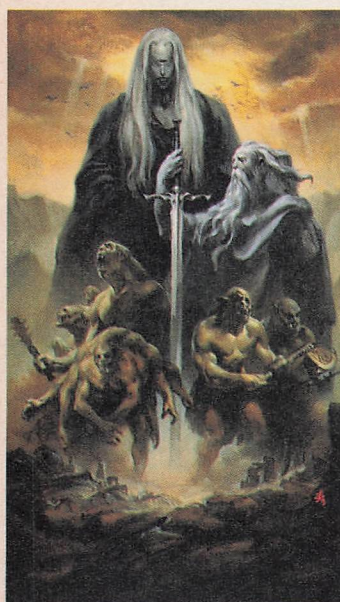
運命は自分で決める

↑コンピューターには任せておけない。ダイスは自分で振ることもできるぞ

オートマップでもう迷わない

↑最近、常識の感もあるオートマップ。ボタン一個で呼び出し可能。便利便利！

うっかりしても大丈夫

↑コンシューマーでは珍しい、読み飛ばしたメッセージの再生機能もある

ソード・ワールドって何だろう？

『ソード・ワールド』は富士見書房から発売中の、テーブルトークRPG。デザインはグループSNE。手頃な値段と文庫本サイズ、丁寧なフォローにより、現在日本で一番メジャーなテーブルトークになった。小説やリプレイ集の刊行を始め、ラジオ、CDドラマなどメディアミックス展開も盛ん。興味のある方は書店で探してみては？

↑『2』になって使用可能となった6〜10レベルの呪文は、もともとテーブルトーク版の『上級ルールブック』に掲載されているものだ。

マルチシナリオ・自由自在？

『ソードワールドSFC』シリーズの売りといえば、何と言っても多数のシナリオ分岐が楽しめる「マルチシナリオ」システム。メインストーリーの進行に沿って配置された各シナリオは、挑戦するもしないも君の思うがまま。

さらにそれらのシナリオには、複数の解決法が用意されている場合も存在する。できればすべてのイベントを、ベストの状態でクリアしたいもの。

1つのシナリオを解決すれば、その内容に応じた経験値とお金を手に入れられる。これは、戦闘で稼ぎにくいこのゲームにおいては貴重な収入源といえる。解決後の結果も気になるし、なるべく積極的に挑戦していこう。

↑シナリオ内部の分岐も、結構用意されている。ある事件の調査中、謎の男に共同捜査を提案されるが……。さて、彼のことを信用しても良いものだろうか？

←提案を受け入れれば、こんな感じで話が進む。彼は頼りになるかな？

←別に拒否しても話は進む。別れた彼の、男の動向も気になるけど

魅力タップリ・本格派システム

キャラクターメイク・全てのはじまり

ゲームを始める前に絶対必要となるのが、このキャラクター作り。まずはキャラクターの名前を決めて、性別、種族の順に決定していく。種族によって能力値決定のダイスの数や修正値、職業に対する制限がある点に注意。

次に、ダイスを振って能力値と生まれ、所持金を決定（生まれは、人間と人間育ちのハーフエルフのみ）。この時、自分でダイスを振る「マニュアル」と、コンピューターに数値を決めてもらう「オート」のどちらかを選択できる。後は経験値でスキル（技術）を取得すればメイキングは終了。スキルは８種類存在し、下表のようになっているぞ。

←慣れない内は、オートモードを使うと楽。早くできるしね

8種類のスキル（技能）を把握せよ

✹ファイター 戦闘のエキスパートであり、筋力分までの武器、防具を扱える。前衛に立つなら、ぜひ筋力と共に上げておきたいスキルだ	✹バード 楽器演奏や歌唱、詩歌の技能。楽器を装備すれば、「呪歌」という特殊なジャンルの魔法を使用することができる
✹シーフ ワナの発見や解除、解錠などを行う冒険には欠かせないスキル。パーティーに最低１人はこのスキルの熟練者が欲しい	✹ソーサラー 攻撃呪文が強力な「古代語魔法」を使用するための技能。呪文を唱えるには技能の他に、メイジスタッフという杖が必要
✹レンジャー 野外活動を得意とする、冒険のエキスパート。飛び道具を得意とし、それを使っての攻撃が中心となる。重装備は不可	✹シャーマン 精霊と交感をおこなうためのスキル。付近の精霊を行使して、「精霊魔法」という魔法を使用することにできる
✹セージ 賢者や学者のような者が持つ、知識を中心とした技能。あらゆる知識の分野に精通するので、調べ物などに便利かも	✹プリースト 僧侶が持つスキル。神の力を借り、治療や防護、アンデッドの退治を得意とする「神聖魔法」を使用することができる

◉選べる種族は全部で５つ

『２』でプレイヤーキャラクターとして使えるのは、原作どおり人間、エルフ、ドワーフ、グラスランナー、ハーフエルフの５種族。ハーフエルフは人間とエルフのハーフなので、正確には独立した種族ではなく、育ちによって人間かエルフの性質を持つようになる。希望職業と考え合わせて、種族を決定しよう。

ドワーフ

ソーサラーとシャーマンのスキルは不可。頑強な体を生かして、前線に。プリーストスキルを取って、神官戦士も良い。

人間

能力値は平均的。また、特に職業の制限も無い。どんなスキルを伸ばしてもそれなりに対応できるので、迷ったらこれに。

グラスランナー

シーフとレンジャーの技能を最初から持っているが、魔法系のスキルは全滅。やはりレンジャーかシーフが向いている。

エルフ

最初からシャーマン技能を持っている。能力は魔法使い向きだが、プリーストのスキルは取れない。肉弾戦には不向き。

ハーフエルフ

育ちによって、人間かエルフの特性を身につけている。詳細はそれぞれの種族欄を参照。ちょっと変化を付けたい人向け。

常に備えよ！　戦闘システム

このゲームでは、敵がフィールド上に常に表示されている。そして、パーティーがそれにある程度接近すると、そのまま戦闘モードに突入してしまう。

移動時に障害物が存在したり、急な方向転換をおこなうと、折角のパーティーの隊列が崩れてしまう。この場合、その隊形のまま戦闘が始まってしまうので、かなり不利な戦いを強いられる。また、もっとひどい場合になると、画面の外にパーティーの誰かが外れていることがある。そんなキャラクターは戦闘に参加できないので注意しよう。

リアルなルールは嬉しいけれど、戦闘前には十分気を付けた方が良いぞ。

こだわる人には…

←もちろん戦闘中にも、自分でダイスを振ることができる。時間がかかるけど、燃えるぞ

フィールド上から

↑おぉっと、敵モンスターの一団が見えてきた。このまま真っ直ぐに突き進んでいくと……

▼

そのまま戦闘開始

↑戦闘発生！　ここでパーティーが妙な隊列になっていると、余計な苦労をしょい込むことに

世界に根付いた魔法体系

『ソード・ワールド』は、テーブルトークＲＰＧとして完成された背景世界を持っている。そのため魔法などのオリジナルの設定は、通常のコンピューターＲＰＧよりも非常に強力である。

『ＳＦＣ２』でも、そのしっかり固まった設定を利用して、さまざまな魔法に関するエピソードが用意されている。また、普通の呪文として見た場合でも、その充実した量と種類は圧巻。まずは各系統ごとの特色を把握しよう。

←魔法を題材にしたネタも豊富。完成された魔法体系ならではだ

→センスオーラは、その場に働く精霊の力を感知。以外と使うぞ

✹ソーサラー／古代語呪文 攻撃呪文に秀でた系統。高レベル呪文では、強大な範囲攻撃魔法を使える。攻撃の中核に、ぜひ１人は使い手が欲しい。	✹プリースト／神聖魔法 ほとんどが治癒、回復系の呪文。回復呪文は重宝するので、とりあえずパーティーのメンバー数人に持たせても損はない。
✹シャーマン／精霊魔法 自然に存在する精霊たちを使役して、魔法の技をおこなう系統。おもに攻撃系や、攻撃補助系の呪文に優れている。	✹バード／呪歌 楽器と歌を用いて、相手を幻惑するような呪文が多い。歌い続けている間は効果を発揮し続けるので、意外と強力？

ワールドガイド～冒険が待つ地アレクラスト大陸～

オラン

アレクラスト大陸における最大の国、オラン。その首都だけあって、町の中は活気にあふれている。人の集まる所には、当然物や情報も集積される。まさに冒険の拠点にうってつけの街だ。

カイアルタード7世：
この大陸の西の果て、
パルマーの村まで行って、
村の秘宝を借りてくるのだ。
どうだ、使命を受けるか？

←アーヴェルに協力して、見事最初の事件を解決すれば、オラン王カイアルタード7世に謁見。使命を授けられる

↓「奇跡の店」で買い物中。必要なアイテムはあらかじめ十分買っておこう

旅立ちの地・オランをチェック

キャラクターを作り終えると、この街の宿屋・古代王国への扉亭から冒険が始まる。とりあえず宿屋の主人に話を聞いたら、仲間集めを兼ねて街の中を一周だ。街中での移動は、リストの中から目的地を選ぶだけ。余計な手間をかけずに高速移動が可能だぞ。

残念ながら、オランの街の中では特にイベントは起こらない。しかしさすが大都会だけあって、街の中はさまざまな情報の宝庫。もしかすると、この先に起こる事件の情報などを仕入れておくことが出来るかもしれないぞ。

とりあえず最初に必要なのは、一緒に冒険に旅立つ仲間を見つけることと、冒険者としての装備を整えることの二つ。普段着にゲンコツじゃ、だれも君を一人前とは思ってくれない。二軒ある宿屋では、何人かの冒険者がたむろしている。相手の能力を見極めた上で、有効なパーティーを編成しよう。

←多くの人々が集う宿屋は情報収集にうってつけ。活用しよう

■宿屋

大抵の大都市には、宿屋が二軒存在している。それぞれ客層が異なるので、とりあえず両方とも顔を出しておこう。情報収集や仲間集めには最適の場所。まれにイベントが起こる宿屋も……。

■ギルド

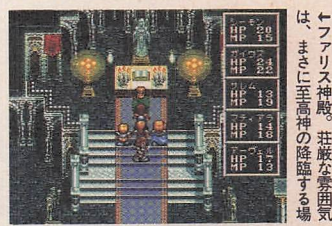
ギルドとは、同業者同士が組織した組合のこと。オランには盗賊ギルドと魔法使いギルドがある。その道のエキスパートなので、困った時には相談に。

■商店

武器屋と奇跡の店が軒を並べる。武器屋は武器・防具・盾の専門店。奇跡の店に売っているアイテムは、便利な物が多いので買いだめしておこう。特に魔法の糸玉は、快適な冒険の必需品。

■神殿とその働き

『ソード・ワールド』の世界では、正義と秩序を司る至高神「ファリス」、戦いの神「マイリー」、商売の神「チャ・ザ」、知識の神「ラーダ」、大地母神である「マーファ」の5柱の神が一般的に信仰されている。これらの神の神殿では、傷の治療やさまざまなアイテムの販売がおこなわれている。

ただしサービスの内容によっては、信者以外は受けられないこともある。どこかの神殿に入信するのも悪くない。

←ファリス神殿。荘厳な雰囲気は、まさに至高神の降臨する場

序盤シナリオもバリエーション豊富

暗殺者を捜すのだ！

←盗賊ギルドが、事件の犯人について何か知っているようだが……。情報を買ってみるか？

迷宮探索中、貴族の屋敷に迷い込んだ主人公たち。そこで騎士アーヴェルと知り合い、館の主人の殺害犯人を探すことに。

山賊のアジトへ突入！

←山賊のアジトとなっている洞窟には、ナゼかトロールまでもが出現する。強敵だぞ！

街道で、盗賊団に襲われた商人を助けた一行。彼の頼みで強奪された女性と商品を取り戻すべく、一行は盗賊の後を追う。

河の祭壇を再建せよ

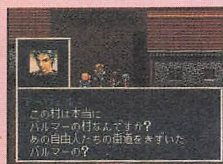
←村人たちも困っているし、どうせ先へは進めない。ここは素直に協力してあげよう

シリール河の氾濫のため、向こう岸へ渡ることが不可能に。一行は河を守護する祭壇を再建するため、河の中州へ赴く。

猛獣使いを捜せ

←さすが猛獣使い、職業柄ずいぶん気が強いようで……なんと裏山に立てこもってしまう

一行が立ち寄った村に滞在中のサーカス団。そこでは団長と方針の違いで対立した猛獣使いの娘が、団を飛び出して……。

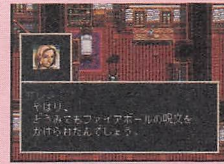
パルマーの村

←この村の住人の言動は、どこかおかしい。何か妙な事態が起こっているようだが……

不思議な霧に巻かれた一行。たどり着いたのは、パルマーの村を名乗る不思議な小村。この村の正体は、一体何なのか？

鉱山の怪物退治

←たった一人の調査隊の生き残り。この男は島で、よほど恐ろしいことに遭遇したらしい。

職人の街、エレミアにたどり着いた一行。そこの主人の依頼で、連絡の途絶えた沖の島の鉱山に調査に向かうことになるが。

宿屋での殺人事件

←密室の中で、男が黒こげに。一体これは、誰の仕業か？　早速一行は調査を開始する！

エレミアの宿屋・銀狐亭に逗留する一行。久方ぶりに平和な夜を迎えたと思いきや、そこで不気味な殺人事件が発生する！

ギルドの依頼

←ちょっとした事件が、職人の街を揺るがす陰謀の発端に。パーティーの真価の見せ所だ！

エレミアを出立する一行は、街の中で壊れた馬車に出合う。これが事件の発端となり、ギルド間の確執が次第に明らかに……。

個性的キャラクターが続々登場!!

自分好みのパーティーで冒険できるのも、『ソード・ワールドSFC』シリーズの大きな特徴。今回はキャラクター原画に末弥純氏を起用、彼らの魅力もいや増している。特にここで紹介する主要キャラクターたちは、物語の中核に迫る存在だ。いずれも一癖も二癖もありそうな人物だが、彼らと共に冒険を進めていけば、いずれ物語の全貌も明らかになってくることだろう。

←冒険の途中で、アーヴェルと知り合う。彼への協力がきっかけで、主人公の運命も動き出す

←仲間を得る一番簡単な方法は、宿屋でのスカウトだ。まずは能力・スキル・好みを良く考えて

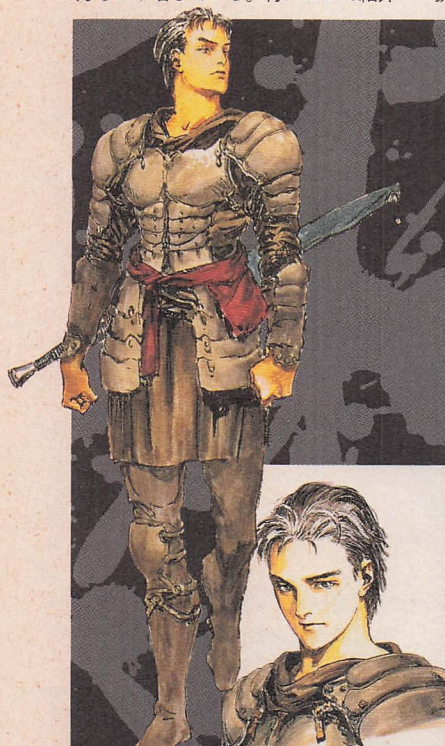
マティアラ

ハーフエルフの女盗賊。おとなしいパーミアとは対照的に、気のいい姐さんタイプ。どことなく猫のようなイメージを漂わせる。シーフの技術を持つ他に、シャーマン系の魔術にも通じている。

サレム

線の細い感じの美青年。オランの賢者の学院に学ぶ魔術師であり、知識神ラーダのプリーストも兼ねる。あまり冒険の旅に向いているようには見えないが、魔術師としての素質はかなりのもの。

パーミア

"自由人"パルマーの末裔。パルマー村の出身で、現在はエレミアの銀狐亭に滞在。憂いを帯びた表情の内に、どんな想いが隠されているのか? シャーマンの技術に長けている。

アーヴェル・セレダイン

オラン王国、"車輪の騎士団"に所属する騎士。自らの信念に基づいた行動で、王の命に背いたために騎士の資格を剥奪される。パルマー村への旅は、その贖罪として王が直々に命じた。

◉その他のキャラも優秀だぞ

メインキャラの影に隠れ、いまひとつ目立てないNPCたちがここに大集合! とりあえずオランとエレミアに存在する、ずっとパーティーメンバーとして使えるキャラはこれで全員。彼らは酒場で出番待ち状態。気が向いたら使ってあげよう。

プラム

同じく古代～亭にいる、グラスランナーの盗賊。口調は可愛いが、腕の方は今一つ? 好みなら、仲間にしても良いだろう。

シラルム

うるわしの我が家亭に滞在中の、エルフのシャーマン。技術的には申し分ないが、肉体面の弱さが気にかかるところだ。

バート

エレミア・丘のクジラ亭にいる、人間の戦士。剣士としての腕は、目を見張るものがある。彼を仲間にするのも良いか?

ガイウス

古代王国への扉亭にたむろするドワーフの冒険者。ファリス神に仕える神官戦士であり、序盤の仲間としては最適だろう。

シンシア

こちらも古代～亭で出会う魔術師。腕の方は普通。ソーサラーの他にセージ技能を持つが、あまり使うスキルではないし……。

ラムザ

同じくうるわし～亭で出合うマイリーの神官戦士。ガイウスの女版といったところか? 前線でも、後方でも使えるキャラ。

リザン

丘のクジラ亭にいる魔法使い。能力は高いが、ここでメンバーを入れ替えるか悩むところ。気が向いたら仲間にどうぞ。

鬼神降臨伝ONI

■バンプレスト■ 8月発売予定■￥9800（予価）■12M

●コマンド型RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

ゲームボーイで根強いファンを持つRPGシリーズ『ONI』。それが、SFCの大舞台に登場した。GB版のもつ独特のテイストを保ちながらもパワーアップした『スーパーONI』、その世界に迫ってみよう。

純和風RPGついにSFCに見参

舞台は鎌倉時代。近ごろ現れる妖怪どもに対し、時の総大将・源頼朝は息子である頼遠と主人公・北斗丸に退魔の旅を命じた……。

日本古来の伝説やおとぎ話をモチーフに、鬼神へと変身する神通力を持った少年たちが活躍する異色のRPG『ONI』。ゲームボーイではすでに4作を数える大人気シリーズ、SFC版の登場はまさに待望という感じだ。

人と人の出会いを中心にすえたストーリー、どこかユーモラスな妖怪たち、そして戦闘に迫力をそえる「転身」システム……『ONI』が備えていた特長に加え、さまざまな新趣向も盛り込んだこのSFC版。GB版未体験というキミにもおすすめのソフトだ。

↑どこかなつかしい、絵本のような雰囲気のするRPGだ

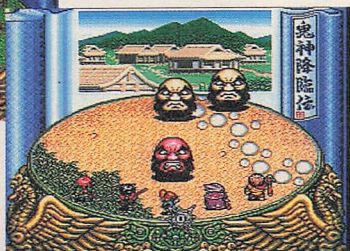
これが戦いの舞台だ!!

北斗丸たちの戦いの舞台となる戦闘画面は、円形のステージになっている。まるで古代の世界観か、はたまた相撲の土俵を連想させるとてもユニークなデザインだ。

このサークルの上を、キャラクターたちは縦横無尽に動き回るのだ。北斗丸が突進して妖怪に斬りつけたかと思えば、妖怪も負けじと眼前に迫ってくる。まるでチャンバラを見ているかのような、そんな血沸き肉踊る気分にさせてくれるぞ。

また、攻撃ターンが回ってきたときのキャラの名前や、ダメージのポイントなどが漫画のフキダシのようにして表示されるのもおもしろい。

他にも「相談」のコマンドを使うと、この円形のステージの上でキャラたちが物語の重要なポイントについて相談しあうことができる。次に何をするかうっかり忘れてしまったとき、ヒントを教えてくれるのだ。

↑円形のステージをはさんで、5人の勇者と妖怪どもがにらみ合う。緊迫する一瞬だ。いざ、勝負勝負！

↑迫りくる妖怪！ だがこれしきの攻撃、へでもない。我らには剣と勇気と、そして友情の力がある!!

↑こちらの攻撃だ！ 己が力を信じ、ためらわず敵の喉もとに飛び込め！ 妖怪どもはおびえているぞ。勝機は我にあり!!

→ヒット！ 北斗丸の刃が電撃のようにきらめき、後には妖怪のうめき声だけが響く。こうしてまた一匹、魔が消え去った。

きみの行動がキャラを創る

↑細かく設定されたキャラのパラメーター。この数値が彼らの個性だ。

↑防御に徹する者は打たれ強くなる。攻めるばかりが戦ではない。↑剣を使えば腕力が上がる。名剣士を育てたければ実戦あるのみ。

このゲームでは、キャラのレベルアップにスキル制を導入している。つまり、いくつかの技能が、そのキャラの行動によって別々に成長していくのだ。

たとえば、攻撃を繰り返せば腕力が上がり、防御を選択すると耐久力が上がる……という具合。逃げ回っていると当然素早くなる。これによって、キミのプレイのしかたに応じた個性豊かなキャラができあがるのだ。

こうして育てあげたキャラに加え、途中で出会うサブキャラにはパーティに同行してくれる者もいる。助けてくれたお礼として、金につられて、主人公たちに恋して……と思惑はさまざまだが、いろいろな能力を持つ彼らをうまく仲間にすることでゲームを有利に進めよう。

出でよ神々、ふるえ破邪の術

SFC版『ONI』最大の目玉、それが「神降ろし」だ。これはその名のとおり、神を呼び寄せてその術法により敵に打撃を与えるというもの。ステージがマンダラに変わり、天空から神がズームしながら現れるダイナミックな演出は、まさに戦闘シーンの華だ。

この技はお札や巻き物を手に入れたり、イベントで神に出会ったりすると使えるようになる。また、戦闘で神降ろしを行うことによって信仰心というパラメーターが上がり、どんどん強力な術を覚えて新しい神にも出会うことができる。神を敬うまっすぐな心があれば、すべての神がキミの味方だ。

↑いま、戦場に神が降り立つ。正義のため、悪に神罰を！

↑これぞ神の技。岩石が雨あられとなって魔物どもの頭上に容赦なくふりかかる。悪霊退散！

↓怒りの炎が走り、魔を焼きつくす。神の起こす奇跡に、妖怪の逃げる場所はどこにもない。

↑轟音とともに大地は震え、亀裂が走る。妖怪たちは深い奈落の底へ。もうはい上がれない。

伝奇の扉、いま開かれん…!!

目覚めよ！ 妖魔の力

『ＯＮＩ』シリーズの醍醐味、それが「転身システム」だ。主人公たちは「天下五剣」という刀によって、それぞれ異形の妖魔に姿を変える。これによって能力を高めるとともに、毒や麻痺などの特殊攻撃も受け付けなくなるのだ。ただし、転身に1ターンを要することと、神降ろしが使えなくなるのがデメリットである。

↑本編の主人公。天下五剣のひとつ「鬼丸」を手にすることで転身する。生い立ちにはなにやら大きな謎が。

↑北斗丸の育ての兄。頼朝の子だが、正妻の子ではないので疎外されている。天下五剣「童子切り」にて転身。

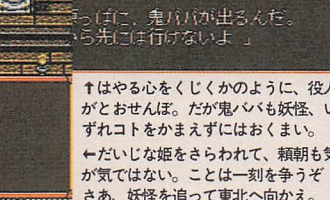
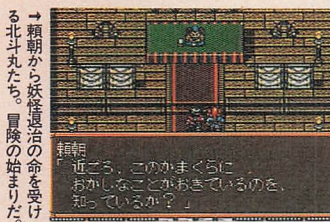
↑源平合戦の傷いえぬ京の都で、泥棒稼業を営むみなし子。天下五剣「三日月」により鹿の化身に変化。

↑用心棒や傭兵を生業とする、孤独な風来坊。天下五剣「大典太」の力で鷹の化身へと転身する。

↑戒律を破り寺を追われた、巨漢の僧侶。無類の酒好き。天下五剣「数珠丸」を手にして熊の化身に。

退魔への旅路、その始まり

鎌倉幕府を築いた源頼朝の長子・頼遠はある日、由比が浜で泣いている赤子を拾った。その子は北斗丸と名づけられ、頼遠のもとで成長していった。

近ごろ、この世界に妖怪が現れるようになった。頼朝に妖怪退治を命じられた頼遠と北斗丸は、まず頼朝の屋敷に出る妖怪の討伐に向かう。

はたして、ふたりの前に妖怪は現れた。だがあろうことか、妖怪は頼朝の姫君をさらっていってしまったのだ。ふたりは妖怪を追って東北へと向かうが、途中の峠で役人にはばまれる。この先、安達が原には鬼ババが出ると。

そこでふたりはとりあえず近くの村の古寺で休息することにした。寺にいたのは破戒坊主・法輪。侍嫌いの法輪は北斗丸たちに冷たく、ついでに酒を持ってきた酒屋の娘にまで八つ当たり。法輪の仕打ちにたまらず飛び出した娘は、しかしそのまま いなくなってしまう。まさか、鬼ババに……？

安達が原にかけつける北斗丸と頼遠、そして法輪。鬼ババとの戦いの末、3人はついに娘を助けだすことができた。法輪はふたりについて行くことを決め、仲間となった。

だが、旅は始まったばかりだ。この先北斗丸たちを待つ運命とは……？

→頼朝から妖怪退治の命を受ける北斗丸たち。冒険の始まりだ。

←よりによって頼朝の城内で姫君さらわる！ 妖怪たちの狙いはいったい何か？

頼朝
「すぐにひらいずみに行き、
姫を取りもどしてまいれ。
姫がぶじにもどったなら

っぱに、鬼ババが出るんだ。
ら先には行けないよ」

↑はやる心をくじくかのように、役人がとおせんぼ。だが鬼ババも妖怪、いずれコトをかまえずにはおくまい。

←だいじな姫をさらわれて、頼朝も気が気ではない。ことは一刻を争うぞ！ さあ、妖怪を追って東北へ向かえ。

←荒れ寺には無骨な坊主が。一筋縄ではいかない面構えだ。

←けなげな酒屋の娘うめ。この子に災いがふりかかろうとは…。

←薄暗い洞窟の中を進む北斗丸。不安の闇をふり払い、勇気の炎で行く手を照らしだせ。

↑鬼ババを倒し、うめを助けだすことができた。法輪も仲間に加わり冒険は新たなステージへ。

←鬼ババと遭遇！ 子供の生きギモを食って生きながらえようとは、なんと恐ろしい妖怪だろう。

SFC
ライブ・ア・ライブ

■スクウェア■今夏発売予定■価格未定■16M

●コマンド型RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

期待のスクウェアの新作『ライブ・ア・ライブ』
人気漫画家たちがワールドセレクトRPGというまったく新しいタイプのRPGに挑戦だ！

7人の漫画家が手を組んだ!!

7つの世界を持つ『ライブ・ア・ライブ』。いまだにその全貌はナゾにつつまれている。しかし、時が経つにつれて少しずつではあるが、その内容が解き明かされてきたぞ。小学館の人気漫画家7人がキャラクターをデザイン。しかもひとりがひとつの世界を担当し、それぞれ独特の雰囲気を持った7つの世界がひとつのゲームになったのだ。ワールドセレクトＲＰＧと呼ぶだけあって、各シナリオはダンジョンの楽しめるもの、アクションの強いもの、アドベンチャーゲームに近いものなど、それぞれ独自の要素を持ったものになっている。単なるオムニバス形式のＲＰＧとはそういった意味でかなり違うことがわかるだろう。しかし、7つの世界がどのようにつながっているのか、戦闘シーンではどう闘うのかなど、まだ公開されていないこともたくさんある。まだまだ発売までには時間があるが、連載のいそがしい中を頑張って参加してくれた漫画家の先生たちやスクウェアを一生懸命応援していこう。

戦闘シーンはこれだ!!

↑カンフー技が楽しみな功夫編。戦闘シーンはいままでのＲＰＧとはだいぶ違うようだぞ

←それぞれの漫画家たちがキャラクターデザインした世界が全部で7つ。どれも個性的だ

ライブ・ア・ライブ7つの世界

西部編　キャラクターデザイン石渡 治

アメリカは西部開拓時代の頃を舞台にしたシナリオが、この西部編だ。石渡治氏がデザインした主人公サンダウン・キッドは、とってもシブイさすらいのガンマン。彼は賞金付きで警察に指名手配されているお尋ね者なのだ。しかし、彼の過去についてはナゾが多く、なぜ追われる身になったのかもわからない。このあたり、何かウラがありそうだ。そして、忘れてはいけないのが彼の良きライバル（？）のマッド・ドッグ。賞金稼ぎの彼はキッドを執拗に狙うのだがキッドの方が一枚上手。何度も彼を軽くあしらっては勝負をしないのだ。そんなふたりがサクセズタウンで再会。今はさびれてしまったこの街でついに決着をつけるときが…。と、このあとはまたの機会に。西部編の石渡氏をはじめ、青山氏、藤原氏は現在週刊誌で人気連載中。他の方々も別の場で活躍中と、実にそうそうたるメンバーが集まったゲームだ。

←荒野の真ん中でマッド・ドッグに遭遇。しつこいやつだ

↑しかし、キッドは軽くあしらって決闘を避けようとする

↑↓キッドの手配書を配る保安官。こんなさびれた街にもキッドに対する追求が及んでいるのだ

←そしてサンダウン・キッドは物語のメインとなるサクセズタウンにふらりと立ち寄る

←自分の手配書が貼ってあるバーで酒を飲むキッド。しかも街の悪者がからんできた

キッドの命運やいかに‥‥

↑またあらわれたマッド・ドッグ。しかもたくさんの人が見ている前で決闘を申し込んできた。今度は断る訳にはいかない

←おたがい反対方向に歩き、5つ数えたら振り返って撃ち合う西部劇ではおなじみの決闘法。因縁の対決、ついに決着か

[驚異のワールドセレクトRPG]

原始編　キャラクターデザイン小林よしのり

小林氏のデザインした主人公ポゴは、まだ何も発明されていなかった原始時代が舞台。狩りをして平和に暮らしていた彼らの前に、ある日突然事件が巻き起こるというのだ。キャラクターやアイテムなど、原始時代ならではのものが多数登場。そしてなんとこの世界では言葉というものがないらしいぞ。

←原始時代の人々はほら穴に集団で生活していたのだ

→あっ！　原始時代なのにフトンやタンスがおいてあるぞ

→狩りに向かうポゴ。彼の後ろについてきている赤いのはゴリ。なんと眉毛が3本もあるのだ

幕末編　キャラクターデザイン青山剛昌

江戸時代ももうすぐ終わろうという世の中で活躍する忍者おぼろ丸を、時代モノの得意な青山氏がデザイン。その彼の前に立ちはだかるのは、なんと天草四郎や宮本武蔵といった歴史上の人物たち。なぜ彼らが登場するのか。とってもミステリアスな展開を予感させる。

←あるお方を救い出すため城に潜入しようとするおぼろ丸

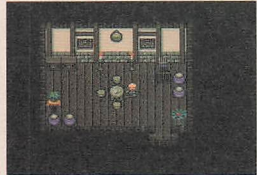
→やばい！　番兵に見つかってしまった。どうするおぼろ丸

→壁のむこうの隠し部屋に宝が。もしかしたら罠かも

功夫編　キャラクターデザイン藤原芳秀

中国の山奥を舞台にした功夫編は、藤原氏がキャラクターデザインを担当。主人公の心山拳老師をはじめ、暴れん坊少女レイ・クウゴ、大食漢サモ・ハッカ、気は弱いが心優しいユン・ジョウなどが活躍する物語なのだ。その名の示すとおり、カンフーアクションがいろいろ見れそうなシナリオだ。

↑←一子相伝の奥義拳の使い手心山拳老師は山奥の小屋で日々鍛錬に励んでいた。ところが……

←町には人や物があふれかえっている。そこへ老師は何を求めてきたのか

現代編　キャラクターデザイン皆川亮二

皆川氏の世界は現代。世界最強を目指すひとりの格闘家が暴れまくる、アクション要素がとても強そうな設定だ。あらゆる格闘技を極めんとする主人公高原日勝。そんな彼と闘いを繰り広げる男たちはひとクセもふたクセもありそうなヤツばかり。とくにインディアンのようなカッコをしたグレート・エイジャーはどんな闘い方をするのかぜひ見てみたい。

→格闘家の頂点を極めんとする主人公高原日勝。あらゆる格闘技を身につけるため毎日のトレーニングは不可欠だ

近未来編　キャラクターデザイン島本和彦

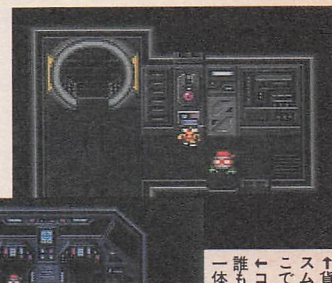
2010年の東京を舞台に、超能力少年田所晃が大活躍する物語を島本氏が手掛けた。近未来ということもあってか、タロイモという名のヘンなロボットが登場する。その他に、敵にもいろんなロボットがでてくるらしいぞ。超能力対ロボットの闘いがどんなものになるのかが非常に興味深いところだ。

←港の倉庫街をゆく田所晃。彼の後ろにいるのはタロイモ

→発明家藤兵衛は骨董品屋。タロイモは彼が造ったのだ

↑孤児院のちびっ子ハウスの中は子供たちでいっぱい。主人公の田所晃と妹も孤児としてこのちびっ子ハウスで育てられたのだ

SF編　キャラクターデザイン田村由美

異種生命体を乗せて宇宙を航行する貨物輸送船。そんな舞台の主人公はなんとキューブというロボットだ。ストーリーは日本人のエンジニアによってキューブが創られるところから始まる。だんだん情報を吸収していくキューブが貨物船の中を歩き回っているうちに、何か異変がおきたことに気が付いていくというのだ。このSF編は戦闘が存在しないそうだ。どのようにゲームが進んでいくのかがとても気になってしまう。

↑貨物輸送船コギトエルゴスム号の中。キューブはここで造られたロボットだ

←コックピットに行っても誰もいない。貨物船の中で一体何がおこっているのか

SFC FEDA～THE EMBLEM OF JUSTICE～

■やのまん■7月発売予定■¥9990（税別）■20M

●S・RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

RPGならではの壮大な物語展開、SLGならではの緻密な戦略、そしてアニメーション表示される白熱のバトルシーン。これこそ、新世代RPGの決定版だ！

最高の戦士の証、それがFEDA

FEDA……〝FEDAYEEN〟それは、最高の戦士だけに与えられる栄えある称号……。

『FEDA』は、メガドライブ版『シャイニング・フォース』の流れを汲む話題の大作。SLG戦闘の要素を取り入れた、マルチシナリオのRPGだ。

冒険の舞台となる世界は、このゲームだけにとどまらない壮大なもの。日本において定着しているファンタジー的な世界観に一石を投じ、さらにステップアップさせせようというコンセプトのもと、綿密に設定されているのだ。長い歴史の流れの中で、どのような勢力が、どのように盛衰してきたのか。ゲーム自体には表れない部分こそが、物語に深みを与えているのである。

このゲームの世界観が立脚する基本的な部分は、異民族間の軋轢。異民族といってもそこはファンタジー、ドラゴニュート、リザードマン、ウルフリング、さらには、四足歩行に加えて器用な両腕を持つ、セントールのような一族もいる。今回、『FEDA』の設定となるのは、グレイナレイム族を中心とした帝国の恐怖政治に対し、小数民族たちが一致団結してレジスタンスを組織する、というものだ。

←見た目は一般的なRPGとそんなに違わないが、戦闘はあくまでもSLGだ

↑各戦闘マップをつなぐ、全体マップ。このシーンで、ステージ間の移動がおこなわれるのだ

←ダイナミックな戦闘シーン。アニメーションの豊富さは、驚異的なレベルだ

←ブライアン・ステルバート（左）と、アイン・マクドガル（右）。最重要キャラクターのツー・ショットがイメージカット

マルチ展開の先に待ち受けるものは？

さまざまな要素で決められる、9つのマルチエンディングも、このゲームの大きな魅力のひとつ。ストーリー展開に関わる数多くの要素の中で、基本となるのが、善（LAW）、中立（NEUTRAL）、悪（CHAOS）という3つの属性だ。まずこの選択によって、仲間になり得るキャラクターやストーリーの大筋が決められる。そしてさらに、戦闘の内容、イベントで選択した行動、ミッションの成功度などによって、各属性3段階のエンディングに行き着くわけだ。“FEDA”の称号をもらうためには、善の属性における最高のエンディングを目指さなければならない。しかし、あくまで遊び方は自由。悪の道に走るのもよし、だ。

↑イベントひとつひとつが、ストーリー上重要な意味を持っている。特に、各ステージのミッションをどうこなしたかがエンディングを左右する

←こちらは会話シーン。普通のRPGと同じように、まったく自然な形で展開する

リアルバトルの迫力を見よ！

HBB（ハイパー・バランスト・バトル）と名付けられた『FEDA』の戦闘システムは、キャラクターごとに細かく表現された戦闘アニメーションが最大の魅力。原画家自身の手で、1カットづつ丹念に描き起こされた絵コンテの総数は優に千枚を超え、大容量の半分までも費やしたCGで構成される戦闘シーンは、圧巻の一語。1回ごとの戦闘のすべてが、ゲームの大きなみどころとなるだろう。

加えて、NPCの行動ルーチンの個性が、戦闘にさえ物語性を与えている。MPを使い果たした無力な魔道士に強いて襲いかかるヤツ、わき目も振らずにリーダーに向かっていくヤツ等、戦闘を見ているだけでキャラクターの性格がわかってしまう。もはや、戦闘がシナリオ展開のための単純作業と化すようなことはないのだ。

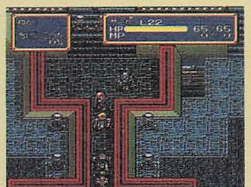
←まずはマップ画面で、戦う相手、攻撃方法等を選択する

←そしてアニメーションの戦闘シーンに。これは燃えるぞ

↑特殊攻撃には、ちゃんとそれ相応の演出がある。魔法の場合、当然ながら、強力なものになればなるほど、より派手な演出が楽しめることだろう

↓攻撃を受ける場合にも、もちろんアニメーションがある。ドラクエなどに見られる対面型の戦闘シーンが、双方にカットバックされる形なわけだ

◉製作スタッフも超強力!!

製作に当たるマックス・エンターテインメントは、『FEDA』の開発に当たり、実績のあるスタッフばかりをズラリと揃えた。その中心となるのは、『シャイニング・フォース』や『ランドストーカー』でおなじみ、クライマックスのメンバーたち。上記2作から引き続きキャラクターデザインを担当する玉木美孝氏を総監督に、ゲームデザインは“師範代”でおなじみの大堀康祐氏、また、ドラクエチーム卒業生としても知られるクライマックス代表、内藤寛氏も、監修／プログラムアドバイザーで参加している。もちろん、スタッフの気合いは十分。壮大な設定を土台に、一大年代記を作り上げるための第一歩を刻もうとしている。

←複数スタッフが重複するメガドラの名作、『シャイニング・フォース』

RPG+SLGスタイルの決定版!!

すべてのキャラが人生を背負っている!

本格ファンタジーの世界に、国家など、大勢力同士の戦いは欠かせない。しかし、ゲームでこれを表現しようとすると、今度はキャラクターを掘り下げることができなくなってしまう……。従来は、このことが、RPGとSLGの間に高い壁を作っていた。しかし、『FEDA』はひと味違う。部隊単位の戦闘でありながら、キャラクターひとりひとりの性格が掘り下げられているのである。ただし、主人公に関しては、もちろんプレイヤー次第。高潔な英雄を目指すもよし、ひたすら戦って大陸最強の戦士を目指すもよし。基本的に、戦争には正義も悪もない。ゲームの最終目的は、自分の手で発見するつもりでプレイしてみよう。

下に敵味方含めた多数のキャラクターを紹介しているが、見た通り、さまざまな民族が入り交じっている。従来のおきまりのキャラクター描写とはひと味違う。

←戦闘行動にも、キャラクターの個性がはっきりと反映される。要するにNPCにはAIが設定されているのだ。その特徴は、部分的にだが、パラメータとして表示される

右がわのおかをこえて
北に逃げれば
なんとかなるよ

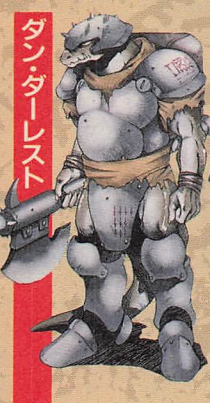
➡会話シーンで顔のアップが表示される。機械的に情報を喋るだけ、というキャラはほとんどいない

⬇誰であれ、必ず「戦う理由」は持っているはず。しかし、この当然の設定をきちんとおさえたゲームは少ない。このゲームにおける「戦う理由」は、展開次第で変化していく

せいぞろいした個性派キャラクターたち

戦いの中で出会う仲間たち。そして目の前に現れる新たな敵。主要メンバーを原画で紹介しよう。

ドーラ・システィール

↑元は帝国軍に所属する一流のスナイパーだった。クールでタフな、ウルフリングの美女(?)である

ダン・ダーレスト

↑甲冑に身を包んだ強力の戦士。威圧感抜群だが、その実、「気は優しくて力持ち」を地でいく性格である

ブライアン・ステルバート

↑誇り高き戦士である主人公。自分の力を試すために帝国で戦っていたが、そのやり方に我慢できず、反旗を翻した

アイン・マクドガル

↑ブライアンとは軍時代からの友人。処刑前夜のブライアンを助けだし、以後は彼とともに解放軍の一員として戦う

リョウカン

↑僧侶の道を捨て酒と女と殺戮の日々を送る、豪快な破戒僧。僧侶時代の蓄積があって、回復魔法も使える

ロイス・ヘッグマイヤー

↑帝国軍の兵士団長を父に持つが、そのやり方に反発、出奔して解放軍に参加。運命の再会の時は来るのか?

エル・ノースウインド

↑老いたドラゴニュートの元従者。破壊的な魔法を用い、自らを修練によって高めることにしか興味がない

エリス・ウッドランド

↑戦災孤児を引き取って面倒をみている心優しき看護婦。戦争を強く憎んでおり、解放軍にも参加していない

こちら帝国軍の強者たち!!

タスク・ブレストレート

←帝国軍の若き士官。主人公のブライアンとは、ともに千年戦争を生き抜いた友人同士だったのだが……?

ゲド

↑殺戮にしか興味のない凶悪なモンスター。嗅覚に優れ、ビーストマスターに使われることで軍の兵力として機能している

ビーストマスター

←金のためにしか戦わない非情な連中。一種の傭兵らしい。猛獣使いが本職で、常にゲドと対で出現する

トルーパー

↑ケンタウロス型の体軀を持つ種族。すさまじい機動力・攻撃力を発揮し、帝国において「ナイト」の称号を受けている

SFC Super Drakkhen スーパードラッケン

■ケムコ■7月上旬発売予定■¥9800■16M

●A・RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

3D視点の広いフィールドを自由に冒険できることで話題になった、『ドラッケン』の続編。
アクション重視のシステムとポリゴン技術を導入したこの続編は、日本でできたオリジナル作品なのだ。

生まれ変わったドラッケン

地上を舞台にした3D視点のRPGということで、いろいろと話題になった『ドラッケン』。ぐりぐりと回転するフィールドを好きなように歩き回れるシステムが好評で、大きな話題を呼んだ、ファンタジーRPGだ。

その前作の長所を活かして、日本でアレンジされたのがこの『スーパードラッケン』。フィールドを思い通りに歩ける楽しさをそのままにして、さらに「アクション」という新しい要素を盛り込んである。これが『スーパー』最大の特徴。

洞窟や山道など、敵の出現する地域では、システムから丸ごとアクションRPGに変わる。画面は3Dから2Dのサイドビューになり、移動、ジャンプで障害を乗り越える。敵が出現したら、剣や魔法のアイテムで攻撃するのだ。フィールドでの戦闘時も同じ。敵に遭遇すると、画面は対戦アクションゲームに早変わり。プレイヤーは剣と魔法で攻撃し、どちらかの体力が尽きるまで戦い続ける。

ドラッケン独自のフィールド移動システムにアクションRPGの要素が加わり、生まれ変わった『スーパードラッケン』。アクションRPGファンには、特にオススメの1本だ。

外はポリゴン

↑外は今まで通りのポリゴン。動いていないと分かりにくいが、スムーズなめらかでうっとり

内は平面

↑町の中は、いわゆるひとつのサイドビュー。いろんな人が佇んでいる。話しかけてみよう。

戦闘はなんと……

↑戦闘シーンに突入すると、3Dフィールドはサイドビューのアクションに早変わり。奥行きがあって、ゲーム性もかなり高いのだ

アクションだ!

さらわれたカテリーナを救え!!

修業の町ファイロス。ここでひとりの青年が、明日の勇者をめざし剣の鍛練にはげんでいた。彼の名はアレクス。師匠・クノス老師の信望も厚い。

ところが、老師の孫娘カテリーナが突然息を切らせて走ってきた。老師が武器庫から戻ってこないという。アレクスはさっそく武器庫へ向かった。

薄暗い武器庫を進んでゆくアレクス。

↑カテリーナから話を聞いて、武器庫へ走るアレクス。敵を倒して奥の部屋に進むと、老師が中央で倒れている。話を聞きに駆け寄るが……

➡アレクスのいない隙に、カテリーナが何者かに捕まった！

⬅謎の魔術師の前に、アレクスはいとも簡単に破れてしまった

はたして、そこには傷ついたクノス老師が倒れていた。聞けば魔術師アルゴスなる者の手にかかったという。しかも奴は、カテリーナを狙っている！

急ぎファイタスに戻ったアレクスだが、時すでに遅し。アルゴスの魔手はもうカテリーナに伸びていた。アレクスの目前で連れ去られるカテリーナ。小さなペンダントひとつ残して……。

こうして、カテリーナを奪回するアレクスの冒険が始まった。目指すはケザー島大神殿。そこに、奴はいる。

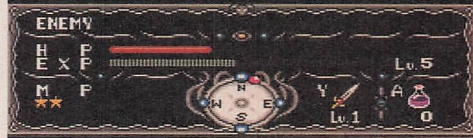
ポリゴン表示が高速に!!

フィールドの3D表示は前作よりも高速。しかもなめらかに動く。やはりポリゴンパワーは偉大だ。

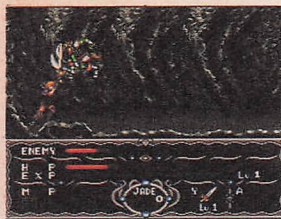
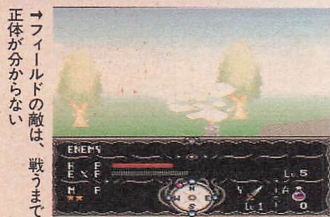
フィールドの地面、水面、道、壁などはポリゴンだが、敵の表示はポリゴンではない。敵は、フィールド上にときどき見える霧の中にいて、それに接触すると戦闘モードのアクションゲームに突入する仕掛け。建物も、前作と同じでスプライト表示だ。高速化の秘訣は、敵の立体表示をなくしたところにある。今までとはひと味違うドラッケン。この「はやいドラッケン」を体験してみてほしい。

➡この白い霧が、敵のシンボル。これが視界の正面に来ると、戦闘モードに突入

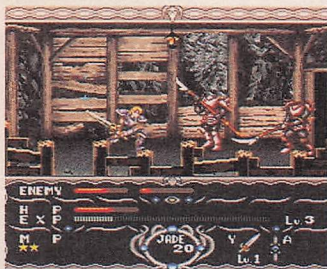
↑ちなみにフィールドにいるときにLRボタンを押すと、全体マップが見られる。3Dに迷子はつき物。現在地が分からなくなったら、LRボタンだ。

➡建物、木などは、さすがにポリゴンできない。しかし、道や地面のポリゴンを見ながらウロウロするだけでも楽しいぞ。高速に酔いしれるのだ

3Dポリゴン+A・PRGの新システムだ!!

戦闘シーンは完全アクション

新システムの戦闘シーンは、格闘対戦ゲームばりのアクション。A・RPGの中でも、かなり大きめのキャラが登場するのだ。アニメーションのパターンも多く、動きはなめらか。モンスターは、多彩な攻撃パターンで襲ってくるぞ。アレクスの操作は移動とジャンプ、そして剣攻撃。さらにアイテムや魔法での補助も可能だ。お互い、体力がなくなれば負け。武器が弱かったり、敵が強かったりしても、テクニックでカバーすることもできるぞ。ステージの奥行きを利用して敵の背後を取るなど、いろいろな戦略も立てられる。

←オープニングの一部。武器庫の中でいきなり戦闘だ

→フィールドの敵は、戦うまで正体が分からない

←こんなに射程の長いモンスターもいる。攻撃のタイミングを見切らなければ、近寄ることさえ難しい

↑火薬庫の中には、人間らしき姿の敵もいる。複数の敵を相手にする時は、奥行きを利用しろ

キャラクターの多彩な動きを見よ

このゲームに登場するキャラクターは、動きが細かくパターンが豊富だ。アレクスを始め、戦闘モードで登場する敵やデモシーンの登場人物など、出てくるキャラクターの数も多い。ここで、その多彩なパターンの数々を紹介しよう。これだけのキャラクターパターンをもったRPGには、そうお目にかかれないぞ。

→威勢がいいモンスター。頭を突き出して、アレクスめがけて突進してくる

↓こちらは戦闘中のアレクス。ジャンプ切り。敵との距離でもポーズは変わるぞ

↓何やってるんだ？アレクスとクノス老師の姿ではないか。何か落ちてるのか？と、その通り。カテリーナのペンダントを見つけた場面だ。止めてみると笑える

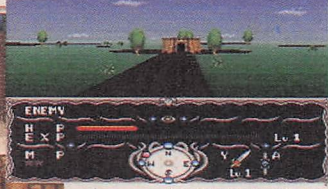
←主人公の恋人カテリーナ。結構振りが大きくて、動きもイキイキ

→剣の特訓をするアレクスの姿。動きのタイミングもまた、絶妙なのだ

町は大事な情報源だ

ポリゴンが気持ちいいからって、フィールドに出てばかりいてはイケナイ。町の中にこそ、大事な情報が眠っているのだ。人という人に話しかけ、少しでも情報を集めておこう。町には寺院があるので、セーブ時や体力回復時には世話になるだろう。それから、寺院の僧侶はいろんな情報を知っているので、ちゃんと聞いておくように。民家や店にも、こまめにチェックを入れる。

町の広さは場所によってバラバラなので、調査する時には注意が必要だ。例えば、建物の奥に別の建物の扉が見える時は、奥に道が続いている。薄暗く向こうが見える場所までアレクスを動かして、そこで上を押してみる。するとアレクスが、奥の道に向かって歩き出すぞ。手前の道に戻るには、画面の一番下が切れている所で、下を押すのだ。これらを見落とすと、情報収集も中途半端に終わってしまい、先に進めなくなるかもしれない。町の情報は貴重。情報収集は、なかなか大変な作業なのだ。さすが正統派RPGだ。

←冒険に出るアレクスに「がんばれよ」のセリフ。なんて素晴らしい仲間だろう。一緒に戦っておくれよ。ねえ、頼むからさあ……

↑フィールドから見た町。どれも似たような外見なので、全体マップで現在地を確認しながら歩こう

←こんな背景があったら、道が奥に続いているよ、という印。手前の建物をよけて、その先で上を押すのだ

アレクスの冒険が始まる!

ここで、序盤の展開をチラっとだけお見せしよう。

オープニングでカテリーナがさらわれた後、アレクスはファイタスを出る。持っている地図を頼りに武器庫へ戻ると、強力な武器『ハウザー』が見つかった。喜びながらブラブラと歩くうちに、隣町のヒュージアに到着。情報収集の結果、山の崖崩れで山道が塞がれてしまったことを知る。岩は爆破すればいいんじゃないか？と思ったアレクスは、ヒュージアにある爆弾屋に話を持ちかけたが……。爆弾屋には、火薬がなかった。仕方がないのでアレクスは、店主から火薬庫の鍵をもらい、危険を承知で火薬確保に向かうのだ…。

↑ここはヒュージアの町。入り口付近の寺院の前で話し込んでいたら、崖崩れ情報を入手！岩が邪魔だったら爆破すればいいんだよね……

↑火薬庫には、こんなボスが待っている。装備を調えてから挑まないと、返り討ちにされるぞ。こいつを倒せば、火薬のある部屋まで一直線だ

←これは、もうちょっと話が進むと出てくるシーン。このアルゴスという男、一体何を企んでいるのだろうか……今のところ、すべて謎である

SFC エストポリス伝記II

■タイトー■発売日未定■価格未定■16M

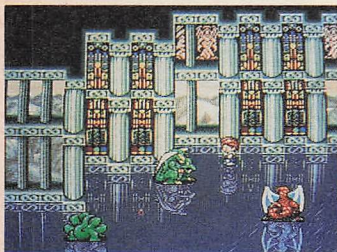
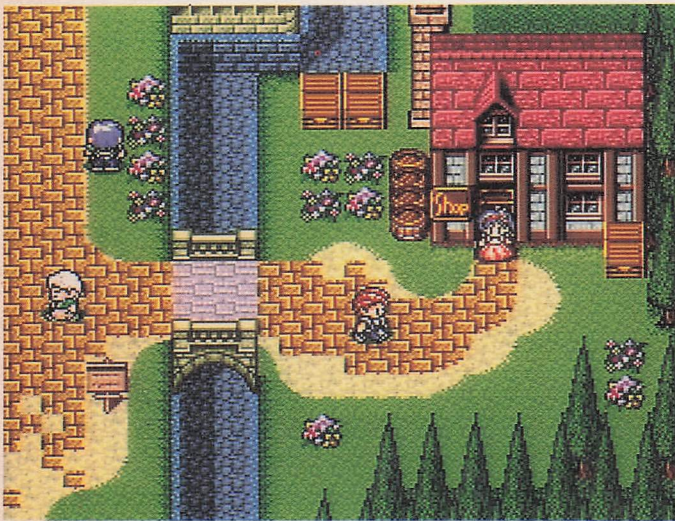
●コマンド型RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

昨年の中頃、純愛RPGとして大きな話題を呼んだ『エストポリス伝記』。ついにその続編が様々な新システムをひっさげて登場するぞ。

待望の第2弾、いよいよ登場!!

もうすぐ1年。そう、前作『エストポリス伝記』が発売されて1年なのだ。前作のテーマはズバリ「愛」。全3部作というエストポリスの壮大な物語と、その背景に流れる主人公とルフィアのラブストーリーが大きな話題を呼んだ。

そして、今回登場するのがその続編にあたる『エストポリス伝記II』だ。もちろん、続編といっても単なる同一のシステムでシナリオを変えただけのチャチなものではないぞ。ゲームシステムを根本的に洗い直し、従来のRPGにはない独自のシステムを多数導入しての登場なのだ。これにより、さらにスケールアップしたシナリオと合わせて他に類を見ない程の完成度になっているぞ。

『エストポリス伝記II』が前作の続編というのは先程お伝えしたとおりだが、今回の物語はその100年前のお話。で、今回の主人公は剣士マキシム。ここで、おっ？　と思った人もいるだろう。そう、前作のオープニングで虚空島での最終決戦を行い、そして主人公の先祖という設定で登場した彼だ。その他にもマキシムと共に戦ったセレナ、ガイ、アーティという懐かしのメンバーも再登場。そして今回IIのストーリーは彼らの冒険絵巻がメインとなる。もちろん、エストポリスのキャラクターだけあって、ケンカや泣き笑い、そしてラブストーリーなども展開されていくことだろう。

↑前作のオープニングにも出てきたディオス神殿。もちろんIIでも重要な拠点として登場するのだ
➡神秘的な雰囲気が漂うほこらは別の地域への関門として設けられている。つまり、ここを通過すれば新たな世界へ行くことができるのだ

↑ここは主人公マキシムの住むエルシドの町。ゲームはこの町からスタートするぞ。右に見える店はマキシムの幼なじみ「ティア」が営むアイテムショップだ。ちなみに赤い服の女の子がティアだ

～プロローグ～

エルシドでモンスター退治の仕事をしているマキシム。

ある日、彼の住むエルシドの町の北方にある洞窟の扉をモンスターが閉じてしまった。それがただの洞窟ならいいのだが、なんとその洞窟は隣町に続く唯一の道路だったのだ。

しかし、勇敢なマキシムは見事にそのモンスターを倒し、再びその扉を開くことに成功した。

その時、マキシムの前に一人の女性が現れ、こう告げて消えていった……。

「あなたは旅に出て戦うことが宿命なのです」と……。

この出会いがきっかけとなり、マキシムは一人旅に出ることにした。

こうしてマキシムの旅は始まる。しかし、今のマキシムには、その先セレナ、ガイ、アーティーたちとの出会い、そして四狂神との決戦が待っていることを知るよしもなかった。

大きく変わった戦闘システム

やはりRPGではモンスターとの戦闘は欠かせない要素だ。もちろん、この『エストポリス伝記II』のキャラクターも戦闘をすることによってレベルアップするのだが、ハッキリ言ってこの戦闘システムを他のRPGと一緒にしてくれちゃ困る。「どうせ前作のシステムとほとんど同じじゃないのか？」と考える人も少なくないとは思うが、結論から言って前作の戦闘システムとはまったく別物になっているのだ。

前作『エストポリス伝記』のウリの1つに「アジリティ・バトル」というものがあった。これは言ってしまえば簡単で、従来のコマンドによる戦闘からターン制を排除したもの。さらに、素早さの値が高いキャラクターほど攻撃回数が多くなるという要素も加わっていた。ちなみに、それがIIでも採用されているかは今のところ不明。

それに対し『エストポリス伝記II』のウリは「カプセルモンスター」だ。これは「アジリティ・バトル」とはまったく主旨の違ったシステムだが、これによって戦闘がより楽しくなったことは明白。このカプセルモンスターは、普段は普通のアイテムと同等に扱え、戦闘に入ると勝手に出現してパーティーと共に戦ってくれるという頼もしいヤツなのだ。アイテムによって成長や変身もしていくぞ。

↑パーティー右端にいるのが「カプセルモンスター」。AI(人工知能)により自動的に戦ってくれるぞ
➡「カプセルモンスター」はアイテムによってレベルアップしたり属性を変えることができるのだ。

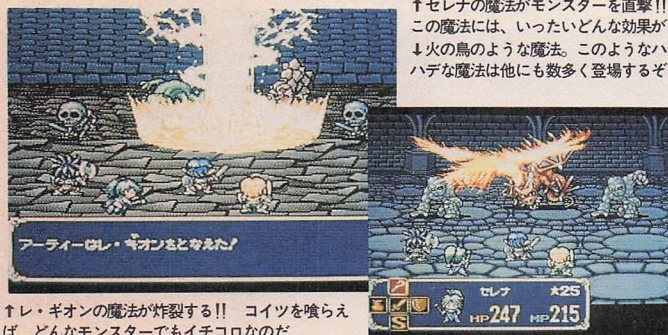
新システムの投入で、ますます完成度は高く!

視覚効果バリバリの戦闘シーンは必見!!

ＲＰＧは一般的にハードが進化するにつれて演出もハデになってきている。最近の作品を見れば明らかだ。まあ、これは考えてみればごく当然のことかも知れない。以前はハードの性能が貧弱だったために、魔法ひとつとっても画面がフラッシュする程度であり、プレーヤーはより細かい部分をいちいち想像するという作業をしなければならなかった。一部には「これが楽しいんだ」という人もいるだろう。しかし、単純な画面よりもハデな演出の見られる戦闘の方が楽しいというのは、やはり人間の感情というもの。

かくいう『エストポリス伝記Ⅱ』も例外ではなく、戦闘シーンはハデハデのバリバリ仕様になっている。このハデな演出は前作でも話題になったが、Ⅱではそれがさらにさらにパワーアップしているといった感じなのだ。その中でも魔法の演出は群を抜く迫力で、これはもうスゴイとしか言いようがない。とにかく『エストポリス伝記Ⅱ』の演出はどれをとっても迫力満点で見応え十分！　百聞は一見にしかず、ぜひ自宅の大画面ＴＶで堪能してほしい。

↑セレナの魔法がモンスターを直撃!! この魔法には、いったいどんな効果が!?

↓火の鳥のような魔法。このようなハデハデな魔法は他にも数多く登場するぞ

↑レ・ギオンの魔法が炸裂する!!　コイツを喰らえば、どんなモンスターでもイチコロなのだ

これこそ楽しめるダンジョンだ

ダンジョンといえば、もはや今のＲＰＧにはなくてはならない存在となっている。しかし、それらの多くは迷路状のダンジョンをひたすら歩き回って謎を解いていくタイプか、あるいはただ出口を見つけるためにさまようだけのタイプかのいずれかだ。中にはプレーヤーを困らせてしまうだけじゃないか？　とも思える極悪なダンジョンも少なくない。そんなダンジョンのスタイルが、この『エストポリス伝記Ⅱ』で変わろうとしている。

もちろん、このゲームにも数多くのダンジョンが登場する。確かに、そこまでは普通のＲＰＧと何ら変わりない。『エストポリス伝記Ⅱ』ではステップムーブシステム（詳細は下のカコミを参照）が採用され、これまではただ歩き回るだけだったダンジョンにアクション性という要素が加わったのだ。これによって、ダンジョンのトラップはより多彩になり、これまでなにかと「面倒」だったダンジョンも一気に「楽しめる」ダンジョンへと生まれ変わったのだ。

←前作では教会でしかできなかったセーブがココでも可能だ

↑ダンジョンには人工タイプと自然タイプの２種類がある。ちなみにこのダンジョンは自然のダンジョンだ

➡ダンジョン内には実に様々なトラップや謎が仕掛けられている。ステップムーブや５つのアクションを活かしてガンガン進んでいくべし！

◉新システム、ステップムーブとは?

『エストポリス伝記Ⅱ』の大きなウリは何といってもステップムーブシステム。このステップムーブとは、従来の反射神経を必要としないＲＰＧのシステムに、５つのアクション要素を付加したという画期的なもの。これによって、コマンド式のＲＰＧでありながら壺を投げる、剣で草を斬る、などといった多彩なアクションが可能になったのだ。そしてこのステップムーブ最大の特徴が「フィールド上に敵モンスターは見えているが、主人公が動かないときは敵も動かない」ということ。つまり、主人公が何らかのアクションをしない限り敵は一向に襲ってこないわけだ。互いにアクションを繰り返し、最終的に敵と接触して初めて戦闘画面に切り替わるのである。つまりこのステップムーブは、アクション性と戦略性の両方を兼ね備えたシステムなのだ。

←ステップムーブシステムにより敵は常に見えている。ランダムエンカウントはもう古い!?

↑自分が行動しない限り敵も動かないのでジックリと作戦を練ることもできる。よ〜く考えて行動しろ

ステップムーブで可能なアクション

アクション	説明
斬る	剣を持っているとき、キャラ前方の障害物（草など）を斬ることができる。さらに、持つ剣やスキルによって斬れる範囲や攻撃力が変化していく。
飛ぶ	ジャンプボタンを押すことによって、１キャラクター分ジャンプすることができる。狭い溝などは、このジャンプで飛び越えることもできる。
飛び降りる	段差のある場所から飛び降りることができる。ただし、障害物がない場合のみ可能。『エストポリス伝記Ⅱ』ではこの高低差が重要だぞ。
押す	押せる物があった場合、それを押すことができる。ただし、引くことはできないので注意。これによってパズル性も高くなっているのだろうか？
アイテムを投げる	弓や爆弾などといったアイテムを投げることができる。ただし、この遠隔攻撃では敵を倒すことはできないので注意。モンスターを一時的に動けなくすることは可能なので、うまく使えば非常に有効だ。

SFC スレイヤーズ

■バンプレスト■6月下旬発売予定■¥9800（予）■12M

●コマンド型RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

現在、雑誌に大人気連載中のファンタジーノベル『スレイヤーズ』がついに登場。
愛と感動の大巨編なんてかたくるしいことはぬきの爆笑RPGだ。

大人気ファンタジー小説SFCに登場

「3度のメシより攻撃魔法が好き」な主人公リナ＝インバースは数々の魔法を使いこなす天才的少女。ドラゴンさえもまたいで通る「ドラまた」の異名が示すとおり、とんでもない性格の持ち主だ。そんな彼女が暴れ回るドタバタ冒険物語『スレイヤーズ』がＳＦＣにやってきた。もちろんナーガやガウリイなど他のキャラクターたちも健在。さて今回の主人公はイキナリ行き倒れ。しかも記憶喪失という意外な展開で始まる。もちろんこれはこのゲームのためのオリジナルストーリー。どんな冒険が始まるのかはやってみてのお楽しみだ。どうしても発売まで待てないという人は、原作の小説を読んで『スレイヤーズ』の世界をしっかり勉強しておくのもよいぞ。

←主人公が魔道士なだけあって実にたくさんの魔法が存在する

↑ロバーズキラー（盗賊殺し）の異名をもつ彼女の趣味はなんと盗賊いじめ。リナいわく「悪人に人権はない！」だって

←極めつけはこの「ドラまた」。凶悪なドラゴンでさえ彼女だけはまたいで通るのだ。何がドラゴンをそうさせてしまうのか

原作の雰囲気を見事に再現

『スレイヤーズ』がゲーム化されるにあたって、原作者の神坂一氏がシナリオアイディアに、あいらいずみるい氏がグラフィックデザインに参加。原作のイメージを忠実に再現した。ストーリーもゲームのために作られたオリジナルとくればファンにとってはウレシイ限り。戦闘シーン一つを取ってみても、原作の雰囲気を感じ取ることができる。個性の強いキャラほど戦闘中に自分勝手な行動をとってしまうのだ。例えばナーガに回復魔法をかけろと命令しても、バンバン攻撃呪文を唱えてしまいすぐにＭＰを使い果たしてしまう、といった感じに行動するのだ。

↑戦闘シーンではキャラクターの表情でどういう状態かを知ることができる。でも表情に緊張感がないのがいかにもスレイヤーズらしい？

↑街や洞窟などは全体マップで直接行き来できる

←リナに無理矢理ゴブリン退治をさせようとする村人。彼らの考えることもコワイ

↓どんなザコでもイキナリこんな呪文を使うナーガ。しかし大事なときにMPがなかったりする

神をも恐れぬ我らがヒロイン

リナ＝インバース

自称「天才美少女魔道士」。世間では盗賊殺し、ドラまた、大魔王の食べ残し、どけち、根性悪、漆黒の魔女、魔法おたくなどなど、数々の呼び名で恐れられている。ゲームでは記憶喪失のためかレベル1からのスタートなので、初めは弱い魔法しか使うことができない。

キャニー

考える前にまず行動する、とてもせっかちな少女。リナを兄の敵と狙ったことも。一応ファイターではあるが、まったくのシロウト。ゲームの一番最初で仲間になってくれる。そこそこレベルアップするまでは気休め程度の存在。しかし、必殺技のとつげきはメチャ強い。

ナーガ

自称「リナのライバル」を名乗る白蛇のナーガ。魔法に関しては、かなり高い資質を持っているがけっこうドジ。ゲームの初めのほうで仲間に加わるのだがメチャクチャ強い。だが、彼女のように初めから強いキャラはレベルアップをしないシステムになっている。

クレア

黒く長い髪、ひとみパッチリの美少女クレア。魔道士見習い中の彼女はまだ魔法を使うことができないが、他力本願で世間を生きているちゃっかり者である。いちおうリナを慕っているらしいが、自分のためなら彼女さえ踏み台にしてしまうたいした根性の持ち主。

SFC ウィザードリィVI ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ(仮)

■アスキー■発売日未定■価格未定

●コマンド型RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

キャラクターが変わった！ グラフィックが変わった！ サウンドが変わった！ システムも変わった！ だけどこいつはウィザードリィ。とにかくプレイしてみれば、懐かしの『I』の興奮が蘇ってくるぞ！

見た目は違うが、やっぱりWIZ！

『新WIZ』シリーズと呼ばれ、どうしても変更点だけに目が向きがちな『ベイン・オブ・ザ・コズミックフォージ』。確かに何もかも変更が加えられ、ほとんど旧シリーズ（『V』以前の作品のこと）の面影は残っていない。

しかし驚くなかれ、実際にプレイしてみると、意外なほどスンナリとこの作品も『WIZ』であることを納得できる。このスリリングな迷宮探索の感覚さえ残っていれば、これからも『ウィザードリィ』シリーズは安泰だろう。

気になる移植の出来の方は、メインストーリーやゲームシステムはパソコン版にほぼ忠実なものとなるらしい。つまり変更の中心は、末弥氏の原画によるグラフィックやアニメーションの強化の他、ＳＦＣのパッドに合わせた操作系の改変などになるわけだ。常にハイクォリティ移植を実現してきたこのシリーズ、今回も期待していいぞ！

←書いたことを現実にするペン、コズミックフォージを求めて…

新要素に注目だ！

とは言っても、やっぱり新フィーチャーは気になるもの。全ての変更点を上げたらキリが無いので、ここはプレイヤーキャラクターに限って見てみよう。

まずは種族数が、前作までの5種族から11種族に増加した。また、男女の性差がついたので、都合22パターンのキャラクター原型が存在することになる。これに14種類の職業と、スキル（技能）や能力値の増加も加わって、以前では考えられないほどそのバリエーションは増加した。君だけの個性的キャラを創り出そう。

←新登場の顔CG。そう、今回はキャラに顔絵が付くのだ！

変化に富んだフィールド画面

他の大きな要素として、変化の付いたフィールド画面が挙げられる。城内・岩山・沼地・森など、すべてが美麗なグラフィックで表示されるようになった。

特に屋外の情景は、シリーズ初の描写となるため、その表現が気になるところ。また、マップは『V』に引き続き不定形となるために、難易度は多少高目になっている。

フィールド上で起こるイベントも、前作までとは比べ物にならないくらい増加・かつ複雑化している。詳しくはまだ書けないが、どれも十分期待に応えてくれることは保証する。

さて、ここで1つ残念（？）な話。今までずっと冒険のサポートをしてくれていた「街」は、この作品には登場しない。何しろ最初の城に入った途端、パーティーはその中に閉じこめられてしまうのだ。しかしながら、回復はマップ内の泉、アイテムの売買もＮＰＣ相手でＯＫだ。安心してくれ。

←屋外のグラフィックは、こんな感じで表示される。基本構造は迷宮と変わらないけどね

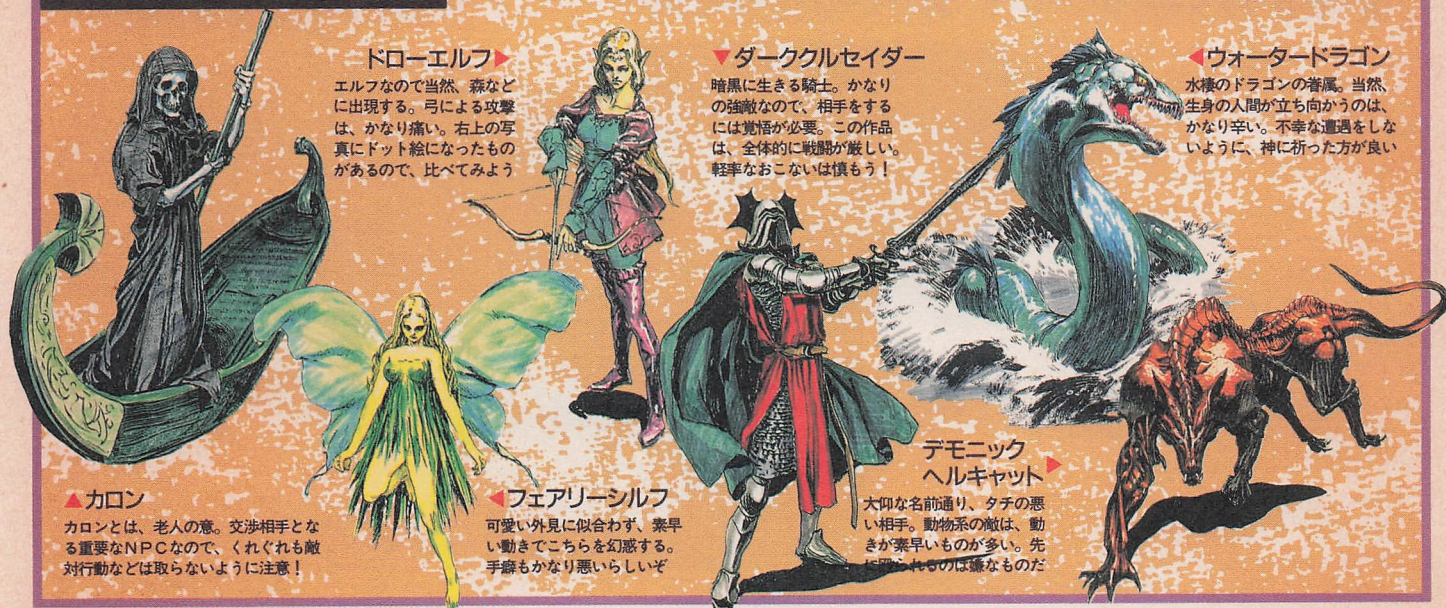
←冒険の舞台となるのは、何も岩造りの迷宮だけに限らない

←美しいセイレーン登場。彼女は君に、何を語りかけるのか？

モンスター・NEW FACE モンスターの新着設定イラストを大公開！ 早く動きを見てみたいぞ。

ドローエルフ▶
エルフなので当然、森などに出現する。弓による攻撃は、かなり痛い。右上の写真にドット絵になったものがあるので、比べてみよう

▼ダーククルセイダー
暗黒に生きる騎士。かなりの強敵なので、相手をするには覚悟が必要。この作品は、全体的に戦闘が厳しい。軽率なおこないは慎もう！

◀ウォータードラゴン
水棲のドラゴンの眷属。当然、生身の人間が立ち向かうのは、かなり辛い。不幸な遭遇をしないように、神に祈った方が良い

▲カロン
カロンとは、老人の意。交渉相手となる重要なＮＰＣなので、くれぐれも敵対行動などは取らないように注意！

◀フェアリーシルフ
可愛い外見に似合わず、素早い動きでこちらを幻惑する。手癖もかなり悪いらしいぞ

デモニック ヘルキャット▶
大仰な名前通り、タチの悪い相手。動物系の敵は、動きが素早いものが多い。先に[illegible]れるのは嫌なものだ

SFC

Wizap! ～暗黒の王～

■アスキー■発売日未定■¥9900■16M

●コマンド型RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

プレイヤーの数だけシナリオがある！ フリーシナリオ・マルチエンディングの最新RPG。
「シナリオの自由度」をとことん追求した、何でもアリのシステムだ。

キミだけのシナリオが楽しめる

アスキーの新作『Wizap!』は、驚くほど自由度が高いフリーシナリオのＲＰＧだ。キャラクターの職業、特技の設定からイベント参加まで、すべての選択はプレイヤーであるキミ任せ。オープニングストーリーに続く物語とその結末は、自分の手で作るのだ。

システムは見下ろしのフィールド型で、戦闘はアクションで行われる。シナリオの進み方によっては、主人公が最大3人までのパーティーを組むこともあり、パーティーで戦闘する時は、味方キャラクターはオートで戦うことになる。オート操作の味方には、「守備」とか「魔法で攻撃」といった指示を出せるので、ある程度の戦略を立てて戦うことは可能だ。

↑何人の仲間がつくか、どんな冒険になるのかは、プレイヤーの意思次第。写真はその中の一例ってわけ

ゲームのメインシナリオには、とにかくたくさんの選択肢がある。それらを取るも取らないも、まったくの自由。いつ、どんな選択を選ぶかによってストーリーが変化していくので、何パターンものストーリー展開を楽しむことができる。これが『Wizap』のフリーシナリオシステムなのだ。

←おや、見下ろしてみれば女の子が。声でもかけてみようか?

↑戦闘シーンの1カット。剣を振って戦うだけでなく、魔法を使った間接攻撃もできるのだ。仲間がいれば、オートバトルで加勢してくれるぞ

イベントはどれも自由参加！

ゲームの舞台はフォートリアという世界。主人公は、その世界にやって来た冒険者である。

イベントは、主人公の身のまわりで起こるひとつひとつの事件。これにどう関わるかによって、ストーリーやエンディングが変わってくる。そこで一切の事件と無関係に過ごしてもいいし、すべての事件に顔を出してもいい。徹底的に自由を追求したこのゲームでは、すべてのイベントが自由参加となっているのだ。

←頼まれてるけど、返事は自由だ。行かずに別のことをしてもよし

↑会話は会話。実行するかしないかは、プレイヤーにかかってくる

汗を流してキャラクターは育つ

イベントに参加しなかった場合は、街で働くこともできる。労働組合で仕事をもらえば、キミも立派な労働者。仕事で汗を流して、ステータスを上げることができるのだ。職種によっては特殊能力を身に付けることもできる。冒険しないで働いていても、キャラクターはそれなりに育つのである。

↑キャラクター能力に応じて、できる仕事とできない仕事が決まっている

←ある農夫のステータス。技能は16種類の中から、4つを自由に覚えられる

◉キャラクターの一生は、あなたのお望み通り

これまで説明してきたように、ゲームのストーリーはプレイヤーによってバラバラで、その中に正解というものはない。主人公は、フォートリアという世界を旅する冒険者。伝説の勇者でも最強の戦士でもないんだし、どうやって過ごそうと構わないのだ。働きたければずっと働くだけでもいい。動きたくなければ、一生宿屋で寝ていてもいいのである。

このゲームの面白さは、何もしないで終わっても、それに応じたエンディングが見られるところにある。それなりの一生に、それなりのエンディング。プレイヤーの思うがままに遊べるＲＰＧなのだ。

せっせと働くか……

↑仕事をするのも楽じゃない。それでも面白いからやめられない。物語の結末は、どうなることやら…

それとも寝るか?

↑果報は寝て待て。じゃあ、寝ましょう。面白いイベントが発生するまでひたすら寝ているのも、遊び方のひとつである

呑んで暮らすか…

←酒場に入り浸っていても、時間はちゃんと経過する。情報収集の基本は酒場での会話だけど、何もしないで呑んでばかりじゃダメだぞ

SFC SLAP STICK

■エニックス■7月8日発売予定■¥9600■12M

●コマンド型RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

ひと味違う戦闘システムと、随所に盛り込まれたパロディが小気味良いコミカルRPG。
女性スタッフによる作品ならではの優しさ、細やかさが光る作品。

かわいい発明家の悪者退治！

極楽星はロココ町を舞台に繰り広げる、悪者退治の物語。主役はこの度、ロココ町に越してきたばかりの少年発明家。悪の軍団「ハッカー」は、ロココ町にちょっかいを出す困ったやつらだ。立派な発明家をめざして、頑張る主人公。悪の組織に関わるつもりはあんまりないが、なぜか遭遇してしまう。その裏には、謎の秘宝「ティアトロン」が関係しているらしいが……。

このゲーム、移動システムは一般的なフィールド型だが、戦闘システムが独特。敵が現れると、主人公は敵の目の前にロボットを放り出して隠れる。そのロボットを、遠隔操作で戦わせるのだ。主人公の強さは関係ないので、とにかくロボットを強くしたくなる。このロボット強化の楽しさが、『SLAP STICK』の特徴だ。

↑いろいろな悪さをしでかすハッカー軍団。これも悪事と言えば悪事だけど……ま、いいか

↑世界征服を企むハッカー軍団の姿。バックの炎の向こうにいるのが、ハッカーの親玉なのだろうか……。なんだか弱そうだなぁ

主人公

→発明家を父に持つ、この少年が主人公だ。おとうさんのような立派な発明家になるのが、彼の夢である。今はまだ、発明家の卵だ

安心して楽しめる、優しいRPG

コミカルなキャラクター、愛嬌のある悪者軍団、さりげなく散りばめられたパロディの数々……。女性を中心に構成された開発スタッフのおかげで、『SLAP STICK』は誰にでも楽しめるゲームに仕上がっている。キャラクターのセリフ、メッセージにも気を使っていて、何かおかしなことをしようとしても「できません。」なんて冷たいメッセージは返ってこない。そういう部分もしっかりと作られているから、遊んでいて安心できる。

かといってゲームは決して簡単ではなく、結構考えてしまう謎解きもあったりする。とっつきやすくて、ハマってしまう。プレイヤーにとっては理想的なRPGなのだ。

↑戦闘シーンも、慣れればそんなに難しくなくなるよ

音楽を古代祐三氏が担当していることも、このゲームのポイント。場面毎のBGM、効果音は、ゲームをとても上手に盛り上げてくれる。

これは、とにかく完成度が高いぞ。

↑こんな具合に、おかしなことをしようとしても止められてしまう。親切にできているのだ

↑マップ移動は、道筋が決まっている。やたらに迷うことはないぞ

↑Aボタンひとつで、会話や調査ができる。簡単操作が嬉しいね

ロボを開発して一緒に冒険だ

引っ越しのあいさつが終わると、おとうさんから1冊の本をもらう。「ロボットのつくりかた」。この本を読んだ主人公は1体のロボットを造り、そして冒険のパートナーとするのだ。

ロボットの主な役割は、ハッカー軍団との戦闘。装備による攻撃の他に、連続技なんてフィーチャーもある。主人公がレベルアップしては新武具を発明して、装備を強化していくのだ。

ロボットの能力パラメータは、研究所で変更することができる。ロボットは最大3体まで持てるので、能力の異なるロボットを持ち歩き、戦闘状況に応じて使い分けよう。

ロボット

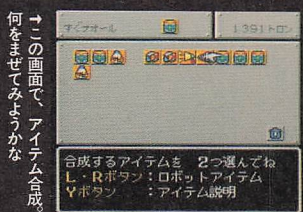
→名前は産みの親であるキミが付けるのだ。名前だけじゃなくて、パラメーター、ボディカラーも考えてあげよう。愛着がわくぞ

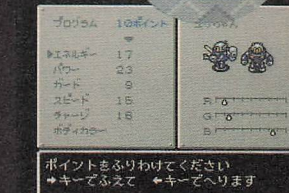
↑只今ロボット製造中。記念すべき第一号は、どんなロボットだろう……

↑戦闘には欠かせない存在。連続技で素早く勝てば、経験値ボーナスだ

◉発明、合成、プログラム…発明家はエライ！

主人公は戦闘をしないが、他に仕事をたくさん抱えているのだ。

まずはロボットのメンテナンス。体力の回復や、能力、連続技の設定をしなければ、ロボットは役立たずになってしまう。次にアイテムの合成。これはふたつのアイテムを合成して、何かを造りだそうとするものだ。いろいろ実験して、どんな材料で何ができるのか調べておくと便利だ。そして発明家の本分、発明の仕事もある。新パーツでロボットをパワーアップさせるのだ！　どう、発明家ってのも大変だろう!?

→発明は、本や会話からヒントを得たりして、ひらめくものである。発明するのはなかなか大変だよ

→この画面で、アイテム合成。何をまぜてみようかな

↑プログラムを選択すれば、ロボットの性能や連続技を再設定できるのだ。

SFC
アルバートオデッセイ外伝～翼の記憶～

■サンソフト■8月発売予定■価格未定■16M

●RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

SLGと融合した個性的なシステムが高い評価を得た前作『アルバートオデッセイ』。外伝として位置づけられた2作目は、意表を突いた正統派RPGで登場だ。

コマンド型の正統派RPGだ!!

『アルバートオデッセイ』は、その個性的なシステムに注目が集まったけれど、忘れちゃいけない。美しい背景、かわいいキャラクター、ドラマチックなシナリオと、三拍子も四拍子も揃ったごきげんなRPGだったのだ。もちろん、そういった魅力や雰囲気は、オーソドックスなシステムを持つこの作品にも脈々と受け継がれている。

それでは、『外伝』ならではの魅力ってなんだろう？　そこで第一に挙げられるのが、ゲームクリアに無関係なサブシナリオやイベントが豊富に用意された「フリークエストシステム(仮称)」だ。人間関係を中心にしたシナリオや、街の中を中心に展開するイベントなんかも多いらしいから、新たな枝道を見つければ見つけるほど、キャラクターや世界の魅力が増していくというわけ。

それじゃあメインシナリオは薄味なのかといえば、もちろんそんなことはない。数多くのイベント、何人ものパーティー・キャラクターが複雑に絡み合って、壮大な物語が描き出されるのだ。うーん、楽しみだぞ、これは。

←ほとんどの冒険は町での会話がきっかけで始まることになる

↑フィールドの雰囲気は、前作によく似ている。霞んだ遠景が美しい。ただし今回はSLGじゃないから、自由に歩き回ることができるぞ

←主人公と向かい合っているのは育ての親のハーピーだろうか

物語は本編の800年後……

長く続いたモンスターと人間の共存関係は、モンスターの側から一方的に壊された。ゴブリンやオーガーといった低級種族を皮切りに、理性を失ったモンスターが人間を襲い始めたのだ。無差別破壊の中、住む村も両親も、すべてを失って泣いている少年がいた。彼は通りすがりのハーピーの娘に拾われ、育てられた。10年の歳月が経ち、少年が立派な青年になった頃、別のある場所で、英雄「アルバート」の子孫が旅立とうとしていた。

↑主人公。ハーピーにも文化はあるので、別に野生児ではないのだ。

↑こちらがヒロイン。どうやらナイフ投げを得意とするようだ

わき役たちも個性的

←変わりだね。鳥人のアモン。くちばしと翼を持ったその姿は、日本の烏天狗を思わせる

←こちらはリザードマン(ドラゴン?)のエルダー。戦士系のキャラだが、装いは侍のようだ

↑もう1人の女の子キャラ、キャロル。やっぱり魔法使いかな？

◉戦闘シーンがこんなにすごい!!

戦闘シーンのイメージは、『ファイナルファンタジー』のシリーズに非常に近い。ターン性ではなく、素早いキャラから順に行動していくイニシアチブ性、横位置の戦闘で、攻撃効果が派出なアニメーションで表示される点など。特に後者の演出にはかなり力が入っているので、まずは写真で見てもらうことにしよう。魔法の種類で演出が描き分けられているほか、モンスターによって、固有の攻撃パターンを持つものもある。また、ここにはデカい敵キャラばかり揃えてあるが、主人公たちと同じサイズ、同じようなパーティー構成で出現するグループの敵キャラも、リアルでいいものだ。

↓グラビティボム。敵全体を大爆発に巻き込むすさまじい攻撃。こんなに大きなモンスターも、吹き上がる炎の渦にすっぽりと包まれてしまう。味方の攻撃ポーズにも注目！

↑ダイナストリーム。グラフィックから察するに、対単体攻撃の魔法だろうか。動きが目に見えるような描写だ

↑これは敵の通常攻撃。デカキャラならではの演出だ。自分たちの通常攻撃は、装備している武器によってまったく違ったものになる。おそらく、強力な武器になればなるほど派出な演出が見られるのだろう

↑ヴォーテックス。竜巻のような攻撃だろうか。渦の中に、稲妻のような光も見えている

→ファイアーブレス。一見してわかる通り、要は巨大なドラゴンが炎を吐いているのである

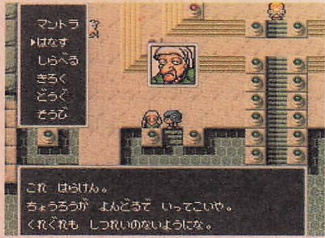
SFC サンサーラ・ナーガ2

■ビクターエンタテインメント■7月発売予定■¥9800■12M

●コマンド型RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

あの竜育てRPGがSFCに!!

竜を育てながら旅をするという斬新なシステムで話題を呼んだ『サンサーラ・ナーガ』。その続編がこの度ＳＦＣに登場だ。もちろん今回も竜を育てながら冒険をしていくというシステムに変更はナシ。だけど、２ではより主人公や竜などのキャラクターに重点を置いた作りになっているぞ。で、今回育てていくのは、なんと双子の仔竜。２匹はあらかじめ定められた数種類の性格を持つ仔竜から選ぶのだ。

←一緒に旅立つのは白竜。旅の途中で卵を産んでくれるぞ

↑ここは由緒正しき竜使い養成所「龍苑」。主人公と白竜の長い旅は、ここから始まるのだ

こいつが白竜だ!!

白竜
序盤では主人公の良きパートナー、そして後に2匹の仔竜の母親となる。さてどんな旅になることやら……。

不思議な世界、カーラチャクラ

前作の舞台は亀の形をした大陸だったが、今回の冒険の舞台となるのは、なんと64もの大地が垂直に伸びた階層世界カーラチャクラ。出発地点の龍苑はその最下層に位置し、プレーヤーはアムリタの足跡を追って上へ上へと旅をしていくことになる。階層の最上部には、いったい何が待っているのだろうか？

→ここは最初に訪れることになるムシュフシュの村

←砂漠、遺跡、火山、そして天空……。カーラチャクラは様々な顔を持つ。この先、いったいどんな困難が待ち受けているのだろう？

立ち食い店「はらたま」も健在だ

→店構え、店員、そしてスタンプラリーとすべてが怪しい……

前作のサンサラでも登場し、その怪しい店構えから何かと話題を呼んだ「はらたま」チェーンは2でも健在。さらには、はらたまスタンプラリーなどという怪しいキャンペーンも実施中だ。さてその実態は……？

MD ラングリッサーII

■メサイヤ■8月上旬発売予定■¥9800(予価)■16M

●SLG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

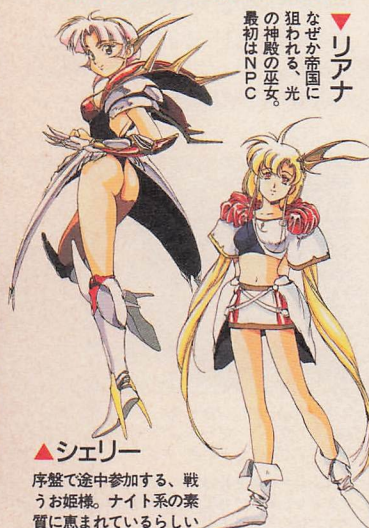
名作シナリオシミュレーション再び

ＭＤユーザーにはおなじみの、あのラングリッサーが帰って来た！　前作同様ＳＬＧ初心者にも分かりやすく、簡単にストーリーにのめり込めるぞ。

気まぐまな冒険者として各地を旅してきた主人公エルウィンは、レイガルド帝国の魔手より光の神殿の巫女リアナを救い、光と闇の戦いに巻き込まれていく。さらに磨きのかかった演出と、魅力的なキャラクターは要チェックだ。

←超強力なメテオの魔法。前作以上にビジュアルは大迫力！

↑数百年の時を経て、光の剣ラングリッサーと闇の剣アルハザードの対決が今また始まる！

戦場の華も健在だ!!

▼リアナ
なぜか帝国に狙われる、光の神殿の巫女。最初はＮＰＣ

▲シェリー
序盤で途中参加する、戦うお姫様。ナイト系の素質に恵まれているらしい

ゲーム序盤をちょっとだけ紹介

◆シナリオ①「序章」

サルラス領内のとある村に滞在している。主人公エルウィン。ある時村に、レオン将軍率いる帝国の青竜騎士団が攻撃をかけてきた。彼らの狙いは、どうやら村の巫女・リアナの身柄を拘束することらしい。魔法使いのヘインと共に、エルウィンはリアナ救出のために剣を取る。

↑帝国最強、青竜騎士団の長・レオン。部下からの信望厚く、卑劣な行いを好まない正統派の敵役だ
←レオンの部下、バルドー。リアナをさらう悪いヤツ。こいつを倒すことがこのシナリオ①の目的だ

◆シナリオ②「旅立ち」

←この面から、ローレンの息子であるファイター・スコットが仲間に加わる

無事リアナを救出したエルウィンたち。だが、彼らをかくまう領主ローレンの館も帝国のゾルム率いる部隊に急襲される。

◆シナリオ③「ゾルム再び」

←なにゆえ帝国軍は、こんなにも執拗に彼女を狙ってくるのだろうか？

光の神殿に急ぐ一行。だが、山越えの途中で再度ゾルムの部隊に襲われる。帝国軍の包囲網、果たして突破できるのか？

SFC サイバーナイトII

■トンキンハウス■7月下旬発売予定■¥9900(別)■16M

●コマンド型RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

ゴリゴリにハードなSF・RPGだ！

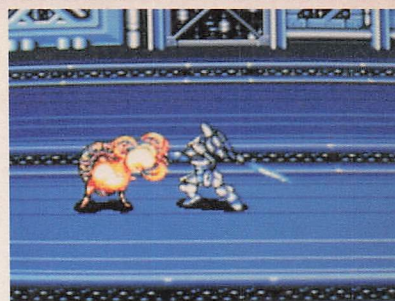
緻密なＳＦ設定と重厚なストーリーを持ったＲＰＧ『サイバーナイト』、その続編が登場する。前作で主人公が持ち帰った異星人の超技術をめぐって、全宇宙をゆるがす戦闘の火ぶたが切られるというのが今回のストーリーだ。

←これが物語の主人公たち。左から3人目がブレイドだ

ブレイド以下６人の主人公たちは宇宙船ガルボダージュを拠点とし、「モジュール」と呼ばれる戦闘メカを駆って惑星間を巡ってゆく。このメジュールによる戦闘には、シミュレーション的戦略性と迫力あるアニメーションが加味されて、とてもダイナミックなものとなっている。

またこの物語世界は、同時に小説やコミック、ＣＤでも展開されていくという。あらゆるメディアに底知れない広がりを持つサイバーナイト・ワールド、その先が楽しみだ。

←最初、主人公たちは幽閉されている。まずはここから脱出だ

←活動の中心、宇宙船ガルボダージュ。さまざまな設備がある

↑メカとメカとのぶつかり合い。大きなキャラによる大迫力のバトルには、思わず手に汗を握ってしまう

→後方からの支援戦闘。戦略を立ててうまく使えば効果は高い

←破壊力倍増のオプションも多数。これはスタングレネード

モジュールもとってもサイバー

タイタン
←重量級モジュール。火力最強の射撃戦専用。支援攻撃用タイプもある

ウィナー
←市街戦用に開発された軽量級モジュール。スリムなスタイルがいい

レックス
←万能モジュール。バランスの取れた、さしずめメカの主役だ。

SFC ウルティマ外伝 ～黒騎士の陰謀～

■EAビクター■6月発売予定■¥9800■8M

●アクションRPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

ブリタニアをおそう新たな影

ＲＰＧの定番として名高い『ウルティマ』。世界中にファンのいる作品だが、そのエッセンスを凝縮したものといえるのがこの番外編だ。

ロード・ブリティッシュが治める王国ブリタニア。平和なその国に、ある日暗雲がたちこめる。悪の権化・黒騎士（ブラックナイト）が退屈にまかせてブリタニアの市長を次々と誘拐しだしたのだ。このままでは王国が危ない。

↑悪と混沌の権化、それがこの黒騎士だ。彼の気まぐれがブリタニアを恐怖のどん底におとしいれる。はたして、奴の真意はどこに……？

◉今度の勇者は孤独なのだ

『ウルティマ』といえばパーティ制が通例だけど、今回はすこし違う。プレイヤーは、４人の勇者からひとりを選ばなければならないのだ。４人にはそれぞれ能力に一長一短があり、また最初に持っているアイテムも違う。どのキャラを使うか慎重に考えよう。冒険はすでにこの時点から始まっているのだ。

シャミノ
↑狩人。全体にバランスの取れたキャラ

イオロ
↑吟遊詩人。素早さにたけた弓の名手

マリア
↑魔法使い。ファイアボールの杖を持つ

デュプレ
↑兵士。強さではなんといっても一番だ

進め！ 聖者アバタールの名にかけて

黒騎士の横暴に対抗するため、ロード・ブリティッシュは８つの徳と３つの真実を極めた聖者アバタール（つまりプレイヤーであるキミ）を召喚する。自分の反存在ともいえる黒騎士を倒して市長たちを救い出すため、アバタールは勇者の身体を借りて洞窟へと向かわねばならない。だがそこは、黒騎士の仕掛けたどす黒い罠で満ち満ちているのであった……。

パズル的要素の高いこのアクションＲＰＧには、なによりもまず知力と判断力が要求される。アバタールの名に恥じない冒険を、キミはなしとげることができるだろうか？

←おどろおどろしい憎しみの洞窟。一度入ったら出られない？

↑平原を駆け抜け、森を越え、川を越えて、急げ！ ブリタニアの未来を救うのはキミしかいないのだ!!

→ダンジョンの中は謎でいっぱい。アタマをひねって考えれば必ず解決の糸口はつかめるはずだ

ヒッポン スーパー

TV GAME MAGAZINE

HIPPON SUPER!

春のRPG大特集号いかがでしたか？日本中を熱狂させたファイナルファンタジーVIがおわっても、まだまだこれから期待の超大作が目じろおし。最新情報とかならず役に立つ攻略情報を、さらにパワーアップしてあなたにお届けします。これからも HIPPON SUPER ！ご期待ください。それでは次号でまた！

次号7月号は
6月3日発売!!
定価490円（税込み）

HIPPON SUPER!
1994年6月増刊号

EDITOR IN CHIEF●佐藤文昭
EDITORS●根本康弘　元宮秀介　浅野耕一郎　徳永佳明　戸田宣子
STAFF●キャラメルママ　CB'S PROJECT　ヘッドルーム　ターニングポインツ　山猫有限会社　インターラクト　ゲームフリーク　GTV　渡辺浩弐　成沢大輔　石埜三千穂　杉森建　猪野清秀　佐久間亮介　野安幸男　内田聡　佐藤大　山住賢治　清水満　稲坂曜　戸田裕二　後藤勝　大塚充
DESIGNERS●アートサプライ　バナナグローブスタジオ　遊デザイン室　M'S SPACE　DNA　PH2 TOKYO　FUNKY GROOVE STUDIO
ILLUSTRATORS●高橋政輝（表紙イラスト）　唐沢なをき　キャラメルママ　田口順子
PROOFREADER●フラッパーズカンパニー
発行日　1994年6月10日
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　株式会社宝島社　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話［編集部］03-3239-0237
［営業部］03-3234-4621（東京）　052-201-4181（名古屋）
06-204-1966（大阪）
印刷所　東京書籍印刷株式会社
 雑誌コード07690-06　Printed in Japan

スーパーファミコン用カセット
20M＋バッテリーバックアップ

『千年戦争』を終結に導き、世界をその
勇者どもよ、帝国の野望を打ち砕き、

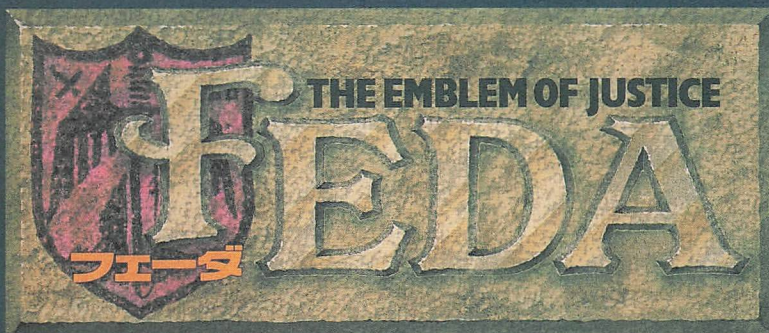
『フェーダ』それは崇高なる『ロウ』の称号。

ジェダ・クロウニー＆リビティーナ
ニュートラル
種族 ガーシタル／クラス ドラグーン 種族 レッドドラゴン

ドーラ・システィール
ニュートラル
種族 フォックスリング／クラス アーチャー

リョウカン
カオス
種族 ヒューマン／クラス ソウファイター

エリス・ウッドランド
ロウ
種族 アルシテア／クラス ナース

ブライアン・ステルバート
ニュートラル
種族 ヒューマン／クラス ソードファイター

HBBシステムがシミュレーションRPGを変えた！

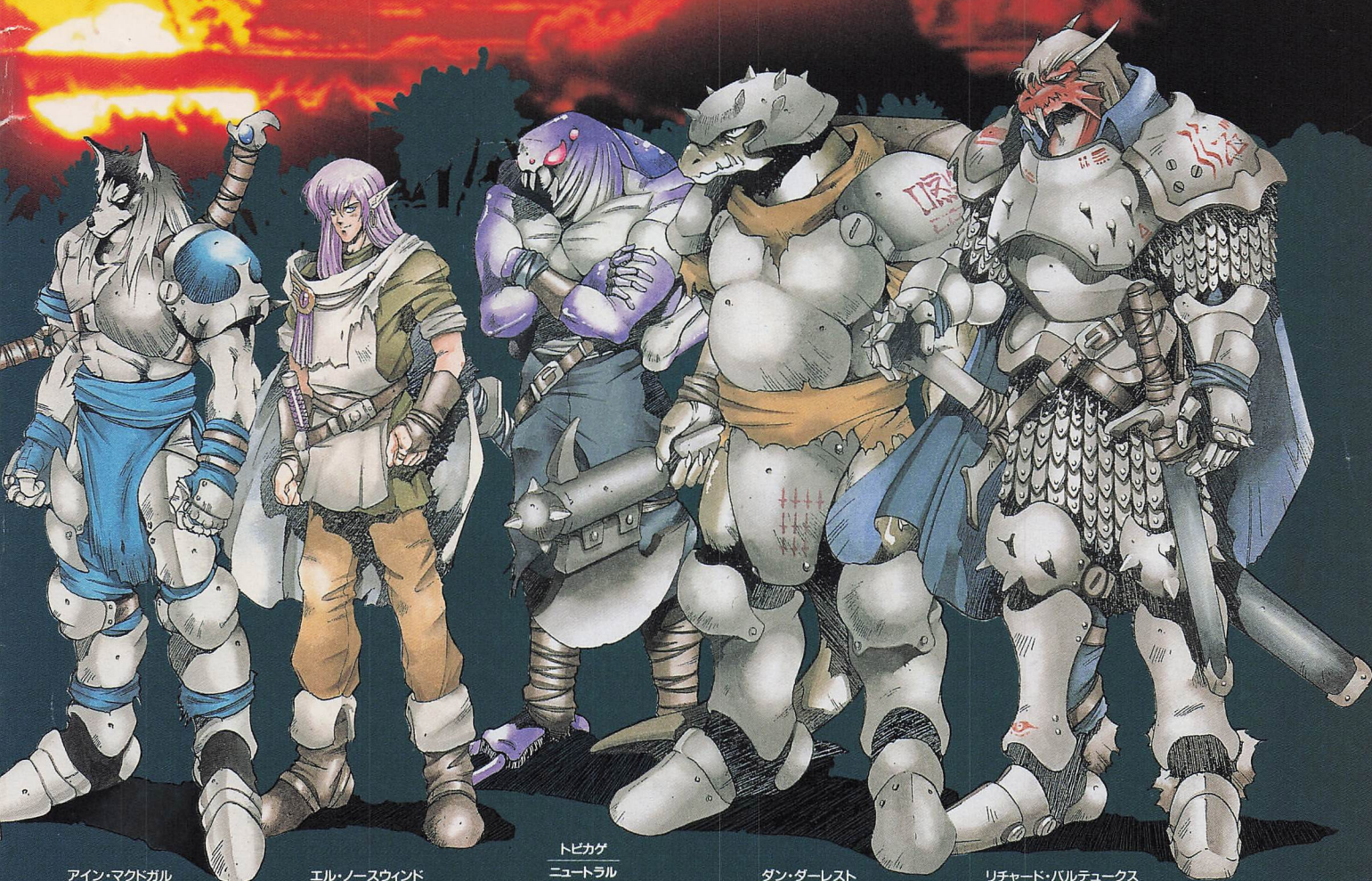
(HBBシステム＝ハイパー・バランスド・バトル・システム)

目の前に展開される、リアルかつドラマティックな戦闘アニメーション。それは、あたかも自分自身がファンタジーの世界に飛び込んだかのような臨場感を生む。HBBシステム、これはシミュレーションRPGを、より高い次元で体感させるスーパー・ウェポンだ！

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

掌中に納めし「バルフォモーリア帝国」。
この世に真の平和をもたらさん。

至高の戦士として選ばれし勇者なり！

トビカゲ
ニュートラル
種族 アームドウィング／クラス ニンジャファイター

アイン・マクドガル
ニュートラル
種族 ウルフリング／クラス ソードファイター

エル・ノースウィンド
ロウ
種族 エルフ／クラス ソーサラー

ダン・ダーレスト
ニュートラル
種族 リザードマン／クラス ソードマン

リチャード・バルテュークス
ロウ
種族 ドラゴニュート／クラス ソードマン

①100を超える戦闘マップ、そしてドラマティックなマルチバトル！
②ち密な戦略とスピーディーな戦闘シミュレーションを実現した戦闘ＡＩ！
③バリエーションに富む部隊編成と作戦行動の選択！
④ロウ、ニュートラル、カオスの3つの属性により9種類のエンディング！
⑤高度にビジュアル表現された、多彩を極める戦闘アニメーション！

TAKE A BATTLE FORMATION! AND OPEN AN ATTACK!

Hmmmm… THE ENEMY IS BAD AND TOUGH!!

94年7月発売予定！

予定価格9,990円

キャラクターデザイン・総監督：玉木美孝
監修：内藤寛
制作：㈱マックス・エンターテインメント

YANOMAN ゲーム・エンタテイメント革命宣言
(株)やのまん
〒130 東京都墨田区東駒形3-3-10

T1007690060580

Printed in JAPAN 東京書籍印刷株式会社 雑誌コード07690-06